A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

IX.évfolyam, 5.szám, 1998. május

TOMBOLÓ LÓERŐK

FORMULA 1 ´97
REDLINE RACER
MOTORHEAD

HADILÁBON ÁLLUNK

M1 TANK PLATOON 2
WARGAMES
DEADLOCK II

CSILLAGHULLÁS

STARCRAFT ÉS STAR WARS REBELLION

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós ár
11TH HOUR	4999.-	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999.-	
1944 ACROS THE RHINE /H	4999.-	
3D ULTRA PINBALL	9999.-	
3 KOPONYA TOLTEC KINCS ...	9999.-	
7TH GUEST / 11 TH HOUR	5999.-	
7TH GUEST /H	4999.-	
7TH LEGION	4999.-	
ABSOLUTE PINBALL	9999.-	6999.-
ABUSE	9999.-	6999.-
ACES COLLECTORS EDITION	9999.-	
ACTUA SOCCER 2	11999.-	
ADDICTION PINBALL	7999.-	
ADV.TACT.MISS. X WING VS TIE FIGHTER	5999.-	
AGENT ARMSTRONG	4999.-	
AH64D LONGBOW / CLASSIC	4999.-	
AHX 1	11999.-	
AIRBORNE RANGER /H	1999.-	
ALIEN INCIDENT	7999.-	3999.-
ANIMAL	9999.-	7999.-
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-	
ASCENDANCY	4999.-	
ASSAULT RIGS	9999.-	4999.-
ASTERIX & OBELIX	9999.-	
ATF / CLASSIC	4999.-	
BANZAI BUG	9999.-	7999.-
BEAST WITHIN	4999.-	
BEAVIS & BUTTHEAD	2999.-	
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-	
BEST 3D GAMES OF 95	2999.-	
BEST GAMES OF 95	2999.-	
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-	
BLACK KNIGHT	5999.-	
BLOODNET	6999.-	3999.-
BREACH 3	2999.-	
BROKEN SWORD	4999.-	
BROKEN SWORD II	11999.-	
BUG TOO	9999.-	7999.-
BUGRIDERS	11999.-	
BUREAU 13	6999.-	3999.-
BUZZ ALDRIN RACE	4999.-	
CAESAR II	4999.-	
CANNON FODDER 2 /H	4999.-	
CAR & DRIVER	2999.-	
CARMAGEDDON	9999.-	
CARMAGEDON SPLAT PACK	5999.-	
CART PRECISION RACING	12999.-	
CASTROL/HONDA SUPERBIKE WORLD	HÍVJ	
CHAOS CONTROL	7999.-	3999.-
CHAOS EMPIRE	2999.-	
CHASM THE RIFT	9999.-	
CHRONOMASTER	9999.-	
CITY OF LOST CHILDREN	12999.-	9999.-
CIVIL WAR	4999.-	
CIVILIZATION /H	4999.-	
CIVILIZATION II	7999.-	
CIVILIZATION II + COMMAND & CONQ.	9999.-	
CIVILIZATION II FANTASTIC WORLDS	5999.-	
COLONIZATION /H	4999.-	
COMANCHE 3	9999.-	6999.-
COMMANDER BLOOD	6999.-	
CONQUER THE WORLD	7999.-	
CONQUER THE SKIES	7999.-	
CONQUEST EARTH	11999.-	
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-	
CONSTRUCTOR	11999.-	
COUNTER ACTION	11999.-	9999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-	
CRICKET 97	9999.-	
CROC	9999.-	
CYBERIA	4999.-	
CYBERMAGE	9999.-	
DARK EARTH	12999.-	
DARK FORCES /H	4999.-	
DARK REIGN	9999.-	
DARK REIGN EXPANSION	6999.-	
DAWN PATROL /H	4999.-	
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-	
DAYTONA USA	9999.-	
DEADLINE / ARGENTUM	4999.-	
DEATHMATCH MAKER FOR QUAKE	4999.-	
DEATHTRAP DUNGEON	HÍVJ	
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-	
DESECRATED LANDS	5999.-	
DESTRUCTION DERBY /ARGENTUM /H	4999.-	
DIE BY THE SWORD	11999.-	
DIE HARD TRILOGY	12999.-	9999.-
DIG	4999.-	
DOOM 2	4999.-	
DOOM TRILOGY	5999.-	
DOUBLE TRONBLE	2999.-	
DRAGONHEART	10999.-	4999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-	
DUKE NUKEM 3D CLAS.	4999.-	
DUKE NUKEM 3D KILL-A-TON COLL.	11999.-	
DUNE	4999.-	
DUNGEON KEEPER	9999.-	
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-	
EARTH 2140	9999.-	
EARTH SIEGE	8999.-	3999.-
ECSTATICA /ARGENTUM /H	4999.-	
ECSTATICA II	11999.-	9999.-
ELF	1999.-	
EMPIRE SOCCER	1999.-	
ERASER TURNABOUT	11999.-	6999.-
EXECUTIONER 11	5999.-	
EXTRACTORS	7999.-	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-	
EXTREME VELOCITY	12999.-	
F1 RACING SIMULATION	11999.-	
F117A	2999.-	
F15 STRIKE EAGLE III /H	4999.-	
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-	
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.-	4999.-
FALLOUT	11999.-	
FEEBLE FILES	11999.-	
FIELDS OF GLORY	4999.-	
FIFA 98	9999.-	
FIGHTING FORCE	9999.-	
FLASHBACK /H	3999.-	
FLIGHT SIMULATOR 98	15999.-	
FLIGHT UNLIMITED	4999.-	
FLIGHT UNLIMITED II	9999.-	
FLYING CORPS GOLD	9999.-	
FOOTBALL GLORY /H	2999.-	
FORMULA 1 '97/3DFX	HÍVJ	
FORMULA 1 / 3DFX	12999.-	9999.-
FORMULA 1 GP /H	4999.-	
FORMULA 1 GP 2	9999.-	6999.-
FORMULA KARTS	11999.-	9999.-
FORSAKEN	HÍVJ	
FRANKENSTEIN	1999.-	
FULL THROTTLE /H	4999.-	
FUN PACK	2999.-	
FUN PACK 3	2999.-	
G POLICE	11999.-	
GAME MANIA 1	9999.-	
GAME MANIA 3	9999.-	
GAME MANIA 4	9999.-	
GAME MANIA 5	9999.-	
GAMERS JACKPOT 30	12999.-	
GEAR HEADS	4999.-	
GENEWARS	11999.-	
GLORIANA	12999.-	
GRAND PRIX MANAGER /H	4999.-	
GRAND PRIX MANAGER II	4999.-	
GREEN PORTAL DIABLO TOOLKIT	5999.-	
GT RACING	9999.-	7999.-
GUTS & GARTERS	9999.-	7999.-
HELLFIRE	5999.-	
HEXEN 2	11999.-	
HOLIDAY ISLAND	11999.-	
I WAR	11999.-	
IGNITION	9999.-	
IM1A2 ABRAMS	11999.-	9999.-
INCOMING	HÍVJ	
INDEPENDENCE DAY	9999.-	
INDIANA JONES III-IV	5999.-	
INTERSTATE '76	4999.-	
INTERSTATE '76 NITRO RIDERS	6999.-	
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-	
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-	
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-	
IRON HELIX	3999.-	
JIMMY WHITE SNOOKER /H	3999.-	
JOHNNY BAZOOKATONE /H	3999.-	
KID S KIT 4-7	9999.-	
KID S KIT 8-12	9999.-	
KINGPIN	2999.-	
KINGS QUEST VI	4999.-	
LANDS OF LORE	4999.-	
LANDS OF LORE II	11999.-	
LAST BVRONX	11999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-	
LEGO ISLAND	9999.-	
LEMMINGS 3D /ARGENTUM /H	4999.-	
LOADSTAR	9999.-	4999.-
LORDS OF MAGIC	11999.-	
LORDS OF THE REALMS 2 ROYAL ED.	11999.-	
LOST EDEN /H	4999.-	
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-	
LUCKY LUKE	9999.-	
LULA THE SEXI EMPIRE	9999.-	
M1 TANK PLATOON 2	11999.-	
MAGESLAYER	11999.-	
MAGIC CARPET DATA	4999.-	
MAGIC THE GATHERING LIMITED ED.	12999.-	
MAN X TT SUPERBIKE	11999.-	
MANIC KARTS	6999.-	3999.-
MAX 2	HÍVJ	
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-	
MEGA MAN X 3	11999.-	4999.-
MEN IN BLACK	9999.-	
MICROCOSM	8999.-	4999.-
MIGHT AND MAGIC VI	HÍVJ	
MONKEY ISLAND 1&2 /H	5999.-	
MONOPOLY	5999.-	
MONSTER TRUCKS	11999.-	
MORTAL KOMBAT 3	4999.-	
MOTORHEAD	HÍVJ	
MYSTERIES OF THE SITH	6999.-	
MYTH FALLEN LORDS	9999.-	
NAVY STRIKE /H	4999.-	
NBA LIVE 98	9999.-	
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION	11999.-	
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	4999.-	
NHL 96	4999.-	
NIGEL MANSELL W. CHAMPION /H	1999.-	
NO RESPECT	9999.-	6999.-
NUCLEAR STRIKE	9999.-	
OLYMPIC GAMES	4999.-	
OVERBOARD	9999.-	
OVERLORD /H	4999.-	
PANDEMONIUM	9999.-	
PANZER DRAGOON	11999.-	7999.-
PERFECT ASSASIN	9999.-	
PERFECT WEAPON	12999.-	9999.-
PETE SAMPRAS TENNIS	9999.-	
PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC	4999.-	
PHANTASMAGORIA	4999.-	
PINBALL '95	4999.-	
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-	
PIRATES GOLD /H	4999.-	
PITFALL	4999.-	
POLICE QUEST SWAT	4999.-	
POWER DRIVE	6999.-	
PRINT ARTIST	3999.-	
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999.-	
PRO PINBALL - THE WEB	7999.-	
QAD	9999.-	
QUAKE	4999.-	
QUAKE II	11999.-	
QUAKE MISSION PACK 2	5999.-	
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999.-	
RAPTOR	2999.-	
REBEL ASSAULT /H	4999.-	
RED ALERT AFTERMATH	5999.-	
RED ALERT COUNTER STRIKE	5999.-	
RED BARON II	11999.-	
REDLINE RACER	11999.-	
REDNECK RAMPAGE	5999.-	
RESIDENT EVIL	11999.-	
RESURRECTION PACK FOR QUAKE	7999.-	
RETRIBUTION	1999.-	
RIDDLE OF MASTER LU /H	9999.-	3999.-
RISE & RULE	4999.-	
RIVEN	11999.-	
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-	
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-	
SCARAB	12999.-	7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-	
SCREAMER 2	4999.-	
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	11999.-	
SEGA WORLDWIDE SOCCER	11999.-	
SENSIBLE GOLF	9999.-	3999.-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999.-	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER '98	HÍVJ	
SHADOW PRESIDENT	1999.-	
SHADOWS OF THE EMPIRE	11999.-	
SHADOW WARRIOR	9999.-	
SHERLOCK HOLMES ROSE TATOO	4999.-	
SHRAK FOR QUAKE	6999.-	
SID MEYER S GETTYSBURG	11999.-	
SIERRA SKI RACING	9999.-	
SIM CITY /H	4999.-	
SIM PARK	9999.-	
SIM SAFARI	9999.-	
SLEEPWALKER /H	1999.-	
SMURFS	9999.-	
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-	
SPEED HASTE	4999.-	
SPEVCTRE VR	6999.-	3999.-
SPIROU	9999.-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-	7999.-
STAR CRAFT	9999.-	
STAR TREK FINAL UNITY	4999.-	
STAR TREK GENERATIONS	12999.-	9999.-
STARTEK PINBALL	9999.-	
STEEL PANTHERS 3	11999.-	
STORM	9999.-	
STREETS OF SIM CITY	11999.-	
STRIKE COMMANDER	4999.-	
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-	
SUPER BUBSY	9999.-	
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-	
SUPER EF2000	4999.-	
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-	
SYSTEM SHOCK	4999.-	
SYYRAH	9999.-	
TAKERU	9999.-	
TAROT	4999.-	
TERMINATOR FUTURE SHOCK	4999.-	
TEST DRIVE 4	11999.-	
TEX MURPHY VERSEER	11999.-	
TFX	1999.-	
THIS MEANS WAR	4999.-	
TIE FIGHTER	4999.-	
TIGERSHARK	11999.-	7999.-
TILT	4999.-	
TINTIN IN TIBET	9999.-	
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	9999.-	
TOMB RAIDER UNFINISHED BUSINESS	5999.-	
TONKA CONSTRUCTION	9999.-	
TOONSTRUCK	4999.-	
TOTAL ANIHILATION	9999.-	
TOTAL HEAVEN	13999.-	
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.-	4999.-
TRANSPORT TYCOON	4999.-	
TREASURE HUNTER	11999.-	
TUNDERHAUK 2	4999.-	
TUNNEL B1	9999.-	4999.-
TUROK DINOSUAR HUNTER	11999.-	
UFO ENEMY UNKNOWN /H	4999.-	
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-	
ULTIMA COLL.	11999.-	
ULTIMATE DOOM	4999.-	
ULTIMATE FAMILY COLLECTION	11999.-	
ULTIMATE RACE PRO	9999.-	
UNDER A KILLING MOON	4999.-	
UNITED STATES CHESS FEDERATION	9999.-	
URBAN RUNNER	4999.-	
US NAVY FIGHTERS	4999.-	
VIRTUA COP 2	11999.-	
VIRTUAL KARTS	4999.-	
VIRTUAL POOL 2	11999.-	
VIRTUAL LULA BABE (MISSION)	HÍVJ	
VR POWERBOAT RACING	HIVJ	
WARBREEDS	9999.-	
WARCRAFT 2 DELUX	11999.-	
WARHAMMER DARK OMEN	11999.-	
WARLORDS III	12999.-	
WARWIND II	11999.-	
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-	
WEREWOLF	4999.-	
WETLANDS	6999.-	
WHERE IS WALLY	3999.-	
WHITE LINE COLLECTION	8999.-	4999.-
WING COMMANDER III	4999.-	
WING COMMANDER PROPHECY	9999.-	
WIZKID /H	1999.-	
WOLF	3999.-	
WORLD RALLY FEVER	4999.-	
WORMS 2	9999.-	
X CAR	11999.-	
X COM APOCALYPSE	12999.-	
X COM TERROR FROM DEEP /H	4999.-	
X COM UNKNOWN TERROR UFO 1+2	9999.-	6999.-
X WING COLLECTOR CD	4999.-	
ZOOL	1999.-	

1+5 JÁTÉK

CRAZY CARS	1999.-
GRAND PRIX MASTER	1999.-
LAST NINJA 2	1999.-
INT.ATHLETICS	1999.-
MILLE MIGLIA	1999.-

PC 3.5" LEMEZES

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós ár
BATTLE ISLE DATA	3999.-	2999.-
BREAKTHRU	3999.-	2999.-
CAPTIVE	3999.-	
COMANCHE MISSION DISK 1	2999.-	
DAEMONSGATE	3999.-	2999.-
DARKER	6999.-	
DIZZY COLLECTION	2999.-	
EL FISH	3999.-	2999.-
FREE DC	4499.-	2999.-
IMPERIAL PURSUIT/ X WING DATA	4999.-	2999.-
MIDWINTER II	2499.-	2999
PARAGLIDING	2999.-	
PATRIOT	4999.-	2999.-
PEPPER S ADVENTURE	2999.-	
PINBALL DREAMS 2	3999.-	2999.-
PIZZA TYCOON	4999.-	2999.-
PYROTECHNICA	3499.-	2999.-
QUEST FOR GLORY II	2999.-	
RETURN OF PHANTOM	5999.-	
SAMURAI	2999.-	
SPECTRE VR	5999.-	2999.-
STARLORD	3999.-	2999.-
ZEPPELIN	3999.-	2999.-

MÁJUSI JÁTÉKESŐ ARANYAT ÉR!

Játék	Ár	Akciós ár
MEN IN BLACK	9999,- HELYETT	7999,-
DARK EARTH	12999,- HELYETT	9999,-
DREAMS	11999,- HELYETT	6999,-
GETTYSBURG	9999,- HELYETT	7999,-
GAMER'S JACKPOT	12999,- HELYETT	9999,-
SYYRAH	9999,- HELYETT	6999,-
F22	11999,- HELYETT	7999,-
I-WAR	11999,- HELYETT	7999,-
SUPER EF 2000	11999,- HELYETT	6999,-
DIE HARD TRILOGY	12999,- HELYETT	7999,-
THEME HOSPITAL	9999,- HELYETT	7999,-
COMMANCHE 3	9999,- HELYETT	6999,-
GAME MANIA 1	9999,- HELYETT	6999,-
GAME MANIA 3	9999,- HELYETT	6999,-
GAME MANIA 4	9999,- HELYETT	6999,-
GAME MANIA 5	9999,- HELYETT	6999,-
GRAND PRIX MANAGER	4999,- HELYETT	2999,-
COLONIZATION	4999,- HELYETT	2999,-
GRAND PRIX	4999,- HELYETT	2999,-
STAR TREK	4999,- HELYETT	2999,-
TRANSPORT TYCOON	4999,- HELYETT	2999,-
VIRTUAL KARTS	4999,- HELYETT	2999,-
1942 AIR WAR	4999,- HELYETT	2999,-
1944 ACROSS THE RHINE	4999,- HELYETT	2999,-
F-15 III	4999,- HELYETT	2999,-
UFO	4999,- HELYETT	2999,-
PIRATES! GOLD	4999,- HELYETT	2999,-
RAILROAD TYCOON	4999,- HELYETT	2999,-
WORLD RALLY FEVER	4999,- HELYETT	2999,-
X-COM	4999,- HELYETT	2999,-
CIVILIZATION	4999,- HELYETT	2999,-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999,- HELYETT	2999,-
DARK FORCES	4999,- HELYETT	2999,-
REBEL ASSAULT	4999,- HELYETT	2999,-
ASCENDANCY	4999,- HELYETT	2999,-
NAVY STRIKE	4999,- HELYETT	2999,-
FLIGHT UNLIMITED	4999,- HELYETT	2999,-
FULL THROTTLE	4999,- HELYETT	2999,-
TOON STRUCK	4999,- HELYETT	2999,-
TILT	4999,- HELYETT	2999,-
X-WING COLLECTORS	4999,- HELYETT	2999,-
LANDS OF LORE	4999,- HELYETT	2999,-
DAWN PATROL	4999,- HELYETT	2999,-
CREATURE SHOCK	4999,- HELYETT	2999,-
CANNON FODDER	4999,- HELYETT	2999,-
HAND OF FATE	4999,- HELYETT	2999,-
INDIANA JONES 3& 4	5999,- HELYETT	3999,-
DAY OF TENTACLE & SAM AND MAX	5999,- HELYETT	3999,-
MONKEY ISLAND 1 & 2	5999,- HELYETT	3999,-
7TH GUEST & 11TH HOUR	5999,- HELYETT	3999,-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999,- HELYETT	4999,-
THE SMURFS	9999,- HELYETT	5999,-
SPIROU	9999,- HELYETT	5999,-
TINTIN IN TIBET	9999,- HELYETT	5999,-
ASTERIX & OBELIX	9999,- HELYETT	5999,-
TOUCHE (MAGYAR VERZIÓ)	9999,- HELYETT	4999,-
ULTIMATE RACE PRO	9999,- HELYETT	6999,-
DESCENT UNDERMOUNTAIN	11999,- HELYETT	7999,-
WING COMMANDER 3	4999,- HELYETT	2999,-
THE FEEBLE FILES	11999,- HELYETT	7999,-
AHX-1	11999,- HELYETT	7999,-
3 KOPONYA (MAGYAR VERZIÓ)	9999,- HELYETT	6999,-

Akciós szelvény!
Érvényes június 10-ig

tart

I X . É V F O L Y A M ,

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98.2543/05-66-22)

A címlapon: Starcraft

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

omdai előkészítés: Kismarosi Renáta Levilágítás: Recent Kft.

Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.





Deadlock II

A Cyberlore Studios egy nagyon kellemes kis Civilisation-klónnal lep meg bennünket

20. oldal



Starcraft

Az egész világ lélegzetvisszafojtva várta, hogy felül lehet-e múlni a Warcraft II-t. Sikerült.

10. oldal





M1 Tank Platoon II

A Microprose legújabb játékában végérvényesen elszabadulnak a páncéloscsapatok.

18. oldal





Star Wars Rebellion

A Lucasarts végeláthatatlan Star Wars-játékáradatában most egy stratégiai játékban csap össze a Birodalom és a Lázadók serege.

22. oldal

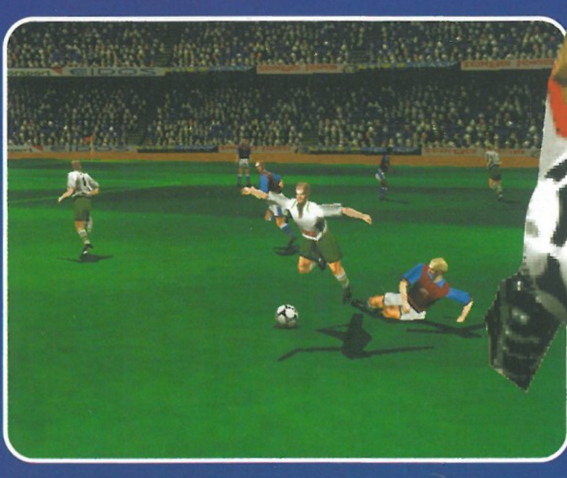


Világbajnoki előzetes

A közelgő futball VB-re bemelegítve megnézzük, mit forral boszorkánykonyhájában az EA Sports és az Eidos

8. oldal





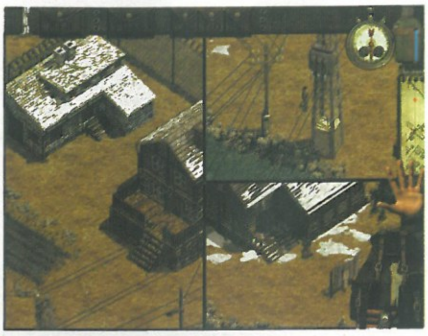
AKTUÁLIS

1998. május hónapja igen vidám mulatságnak ígérkezik, mivel - ha jól látom a köz- és nemközszolgálati TV-állomások reklámblokkjaiban - megint választani fog az ország. Most egy napig megint mindenki főszerkesztőt játszhat: megmondhatja, hogy a következő négy évben ki igazgassa az ő kis életét. Az eseményt azért tartom roppant vidámnak, mert most mindenki a saját bőrén tapasztalhatja, hogy milyen nehéz dolgom van, amikor el kell döntenem, hogy mi kerüljön be egy-egy adott hónapban galaktikus kis magazinunkba. (Jó, mondjuk a hasonlat egy kicsit sántít, mert a bőség zavara ugyan mindkét esetben fennáll, de az én kis berkeimben összehasonlíthatatlanul minőségibb anyag áll rendelkezésre.) Mire ezt olvassátok, addigra már minden felnőtt magyar állampolgár behúzgálhatta a maga kis keresztjét a rubrikákba - én viszont Nostradamus kései utódaként már most meg tudom mondani, hogy mindenki tévedett. (Már megint.)

Sebaj, fő a vidámság, mert aki ebben a hónapban kotorászik az újdonságok között, az biztos megtalálhatja szíve új csücskét, mert - leszámítva azt az apróságot, hogy végre-valahára megjött a csodálatos, fenomenális (további jelzők majd a cikkben) Starcraft - az elmúlt hónapban minden kategóriában igen szép volt a termés.

Szuper Gábor személyében van szerencsém egy új vendéget üdvözölni a csapatban (aki azért már nem olyan új vendég, hiszen az 576 Konzolban már elkövetett egy-két dolgot). Azt találta ki, hogy lehetőleg minden hónapban felkeres egy-egy ismertebb személyiséget (rocksztárt, főszerkesztőt, és egyéb hasonló kétes személyeket), hogy mikrofonjával szóra bírja őket számítógépes élményeikről - trhát lehet, hogy a végén még Mizujs-sorozatot nyitunk lapjainkon. Bemelegítésnek ennyi elég is - jó szórakozást!

COMMANDOS (Eidos)

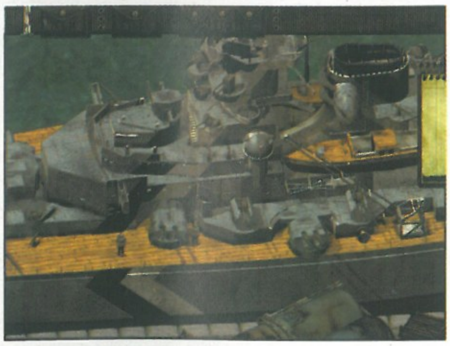


"1940 végén járunk. A Harmadik Birodalom seregei elfoglalták egész Nyugat-Európát, és a Csatorna partján állnak. A német csapatokat összevonják, hogy a Csatornán átkelve egyszer és mindenkorra megtörjék utolsó ellenfelük, Nagy-Britannia ellenállását. A brit parancsnokság mindenhol védelemre rendezkedik be. Kivéve egyetlen embert, Dudley Clark alezredest, aki kivételes képzettségű emberekből egy különleges alakulatot szervez és csak egyetlen dolgot akar: támadni!"

Ez az épületes mese szolgáltatja az alapját az Eidos hamarosan megjelenő új játékának, a Commandos: Behind the Enemy Linesnak. Stílusát tekintve ugyan nem nevezhető igazán újnak, mindenesetre egy, a játékfejlesztők által nem kimondottan favorizált kategóriában száll be a versenybe. A játékban a háború négy hadszínterén (a behavazott norvég fjordokban, az észak-afrikai sivatagban, a normandiai partokon és a rajnai átkelés erdős-mezős terepén), egyenként hat, azaz összesen 24 küldetésben vezethetjük akcióba emberelnk kis csoportját. A grafikai kivitelezést tekintve nincs különösebb újdonság: a 3D terepet izometrikus nézeti képből látjuk, 640*480-as felbontásban, és hi-color színmélységben. Utóbbi azért ígéretesen hangzik, mit ahogy az is, hogy a különböző megvilágítási és árnyékolási effektusokkal, minél élethűbb környezetet próbáltak teremteni. Szintén elsődleges szempont volt a valósághűség is: a játékhoz több mint 200 különböző épületet, járművet, csapatot és fegyvert modelleztek le.



A küldetések során a játékos feladata, hogy felépítse a saját kis kommandóegységét. A kommandó tagjai igen eltérő személyiséggel és képességekkel rendelkeznek (különböző fegyverek és robbanóanyagok kezelése; hegymászás és ejtőernyőzés; szárazföldi-, kétéltű- és légi járművek vezetése), a cél tehát az, hogy az adott küldetésre a megfelelő embereket vessük be. A küldetésekben a nehézségi fokozat ugyan állítható, de már az egyszerűbbnél is nagyon erős mesterséges intelligenciát ígérnek, amely a támadókéhoz hasonló személyiséggel ruházza fel a védekező egységeket: ha például egy őrszem zajt hall, akkor nyilván utána is néz; ha a németek jól védhető pozícióban vannak erősen ellenállnak, míg rosszul védhetőből elmenekülnek, hogy jobb állást találjanak; ha elárultuk magunkat, akkor fellármázzák a nyilván jóval erősebb védekező sereget – és így tovább. Maga a teljesen real time játékmenet alapvetően a stratégiai játékokat idézi, de akcióelemekkel kombinálva.



Szerényebb gépekkel rendelkezőknek jó hír, hogy – mint az a kivitelezésből is kiderül – sem 3D-kártya, sem különösebben nagy teljesítményű gép nem szükséges majd a játékhoz, a sima Win95-konfiguráción (P90, 16MB RAM) is kényelmesen elgaloppozik majd. Igaz ugyan, hogy a Commandos stílusa már évtizedes hagyományokra tekinthet vissza (legutóbb a Wages of War volt ilyen), de azért örvendezzünk, hogy akad még olyan fejlesztő, aki nem a hi-tech műszaki háttérre fejleszt játékot.



Rednecks Rides Again

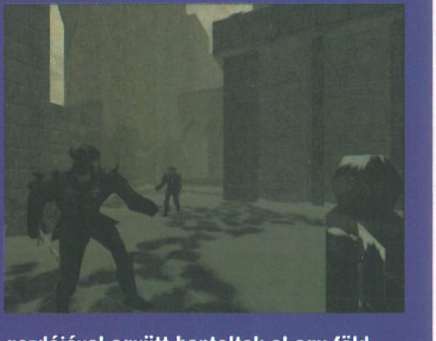
(Interplay Xatrix)



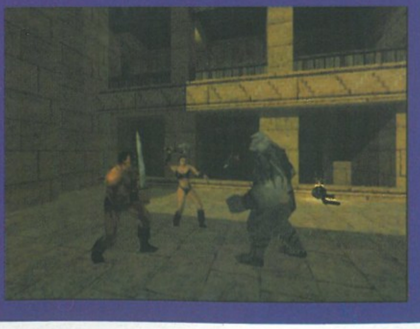
Jíhááá! – kezdhetjük stílszerűen, hiszen a kiváló küldetéslemez után nemsokára jön a Redneck Rampage folytatása is. A történet ott kezdődik, ahol az előző befejeződött: miután két kedvenc falusi bunkónk, Leonard és Bubba elloptak egy repülő csészealjat, kényszerleszállást végeznek valahol Arkansasban, és 12 új helyszínen kell ismét vidám ámokfutást rendezniük, hogy leküzdjék az ufók gonosz hordáit. A helyszínek között szerepel többek között egy folyami hajó, a Jackalope Farm, valamint Disgraceland, ami Elvis Presley egykori lakhelyének egy igen sajátságos feldolgozása. Az ellenfelek között megtalálunk néhány régi (nem)kedves ismerőst is (a kopasz fickót és Billy Ray Jeetert), de természetesen új ellenfelek is feltűnnek (miniszoknyás babák, feldühödött motorosok, és természetesen egy Elvis-utánzat is). Újdonság, hogy főhőseink most már járműre (motorra vagy buggyra) is szállhatnak. Külön jó hír, hogy az új részhez Mojo Nixon és baráti köre az első hangulatát idéző tíz új számmal járul hozzá, valamint végre lesz 3D-támogatás is a játékban. Szóval várakozzunk, és reméljük a legjobbakat...



Blade (Gremlin/Rebel Act)



Se vége, se hossza már a különböző Quake-klónoknak, de a kategória rajongóinak legnagyobb örömére a játékfejlesztők még abszolút nem óhajtják befejezni az ilyen stílusú játékok piacra dobását. Nemsokára a Gremlin is beszáll ebbe a versenybe egy viszonylag ismeretlen spanyol fejlesztő fantasy környezetben játszódó játékával. A Blade egy régvolt harcos ősi kardja, amit gazdájával együtt hantoltak el egy földalatti sírboltba. Azt beszélik, hogy a sírt hatalmas lovagok védelmezik, és öt kulcs szükséges a feltárásához. Mivel a fegyver mágikus erővel bír, egy Dal Garak nevű gonosz varázsló meg akarja szerezni, és az egyik kulcshoz már sikerült is hozzájutnia. A játékos feladata lesz, hogy a továbbiak megszerzésében megakadályozza. A játékban négy különböző karakter (amazon, barbár, törpe és lovag) között választhatunk, amelyeknek szokás szerint megvannak a maguk erős és gyenge pontjai á la Hexen II. A játék több mint 15 különböző szintet fog tartalmazni, és mindegyik sajátos kinézetet és szörnytípusokat tartalmaz. Főhősünk több mint 30 különböző fegyvert vethet akcióba a 25 különféle szörnytípus ellen. A grafika 16 bites, és magától értetődően támogat különféle 3D-kártyákat. A Blade megjelenése előre láthatóan nyáron várható.



A hónap szenzációja volt, hogy John Carmack, az idSoft vezetője bejelentette, hogy a hivatalos Quake II mission pack megjelenése után hamarosan jön a Quake III is. A játék kedvéért egy időre félretették az új engine-nel készülő Trinity fejlesztését, bár az ígéretek szerint a Quake III motorja is az elődjéhez képest jelentős fejlesztéseket fog tartalmazni. Elsősorban azt, hogy kizárólag 3D-kártyával felszerelt gépeken lesz hajlandó elindulni. A megjelenést még a karácsony előtti főszezonra tervezik. Egyébként nemsokára nemhivatalos mission disk jelenik meg a Quake II-höz, amely az Outlawshoz hasonlóan vadnyugati környezetben játszódik.

A Sony bejelentette, hogy valószínűleg PC-re is elkészítik a szupersztár PSX-autóversenyt, a Gran Turismot, amelyben 168 különböző járgányt vezethetünk. A játékot már az új Voodoo2 kártyákra akarják alapozni.

Dominion (Eidos/Ion Storm)



Mivel a Daikatana megjelenését egy időre elhalasztották, valószínűleg a Dominion lesz Jon Romero, a Doom atyja új cége, az Ion Storm első, Eidosnál megjelenő játéka, ami igen meglepő módon nem egy 3D akciójáték – hanem egy real time stratégia. A Dünét idéző történet a Gift3 bolygón játszódik, ami egy ősi mágikus tárgy, a Gift3 Messiás lelőhelye. Aki birtokolja a tárgyat, elképesztő hatalom birtokába jut – és a szokásos emberiségen kívül még három, különböző képességekkel rendelkező jelentkező is akad a megszerzésére. Amiből természetesen nagyon nagy csihi-puhi kerekedik... Innen pedig beindul a szokásos C&C-séma (bányászgatunk és gyártjuk a csapatokat), amelyben a terepet izometrikus 3D-ben szemléljhetjük a sivatagos, sarkvidéki, vagy éppen erdős környezetben. Ami talán kiemelheti majd a játékot a real time stratégiák immáron mindent betöltő áradatából, az a megvalósítás lesz: a hi-colorban nyomuló akciót 640*480-tól egészen 1280*1024-es felbontásban is lehet futtatni! Az előzetes ígéretek szerint az engine akár kétezer, a pályán mozgó járművet tud majd egyszerre kezelni. A játékhoz több mint 90 percnyi átvezető videó tartozik majd, amelynek zenéjét a játékhoz hasonlóan Romero mester komponálta. A játék még nyáron a boltokba kerül, bár lehet, hogy a gyengébb masinák tulajdonosai nem fognak örülni neki. A fenti valóban impozáns paraméterek ugyanis minimálisan egy P166-ot és 32MB RAM-ot fognak igényelni. Sebaj, majd ezt is fellövik az ufóknak...



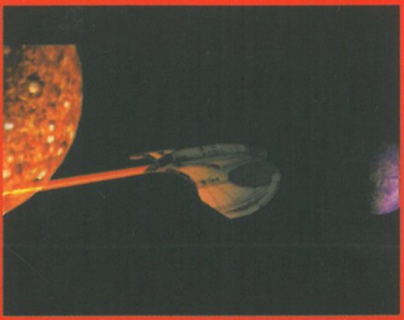
RPG (Gremlin)



Talán nem kell különösebben meghatározni, hogy a Gremlin roppant fantáziadús címet viselő játéka vajon melyik kategória szerelmeseinek szívét fogja igazán megdobogtatni (bár ez egyelőre csak munkacím). A szerzők nem kisebb célt tűztek ki maguk elé, mint azt, hogy megpróbálnak egy olyan szerepjátékot alkotni, amely elegyíti magában a Lands of Lore 2 és a Diablo legfőbb erényeit. Hogy ez valóban sikerülhet is nekik, arra garancia Paul Green személye, aki az igazán kellemes Realms of the Haunting producereként már szerzett magának némi babérokat. A játék fejlesztésénél a ROTH engine-jéből indultak ki, de természetesen jelentős fejlesztésekkel: a grafika hi-color, természetesen 3D-támogatással, nagyon sokat csiszoltak a sebességén, valamint teljes 360 fokos szabadságfokú mozgási lehetőséget biztosítottak a játékosnak arra, hogy a fantasy-éra szokásos helyszíneit bejárhassa. A játék egyelőre még eléggé kezdeti stádiumban van, mindössze annyit szivárogtattak ki róla, hogy még mindenképpen az év vége előtt szeretnék befejezni.



Star Trek: The Birth of Federation (Microprose)



A Star Trek-licenc legalább olyan kiapadhatatlan forrásul szolgál a Microprosenak, mint mondjuk a LucasArtsnak a Star Wars – egyszerűen minden bőrt lenyúznak róla! Az utóbbi időben egyébként mindkettőjüknek hasonló ötletei támadtak: stratégiai játékot gyártanak kedvenc pénzforrásukból. A Lucasarts művéről hátrébb értesülhettek, a Microprose-éra még sajnos várni kell egy kicsit. Az első és legfontosabb különbség köztük az, hogy a Star Trek körökre osztott lesz, ami megtlehetősen merész húzás ebben a real time-divatú időben. A játékban öt nagy nemzet (vagy inkább faj) küzd majd a világ feletti teljes uralomért: a Föderáció, a romulánok, a klingonok és a ferengiek és a kardassziánok. A szokásos nyersanyagbányászat, csapatok és flották építése és a védelmi berendezések felhúzása mellett fontos szerepet kap majd a technológiai fejlesztés, a felfedezés és a kerekedelem is. A program erőssége – a Rebellionnal szemben – valószínűleg a harci részek kivitelezése lesz, ugyanis ezt a Falcon repülőgép szimulátor erre a célra átalakított engine-je fogja végezni. A játék megjelenése valószínűleg az ősz elejére várható.



X-Files (EA/Fox Interactive)



Ahogy az a kisebb-nagyobb filmsikereknél már csak lenni szokott, hamarosan Mulder és Scully ügynökök is bevonulnak a számítógépes játékok világába. A meglehetősen szokatlan kivitelezésű kalandjátékban természetesen egy (illetve több) nyomozás kellős közepébe csöppenünk, amelynek a végére lehetőség szerint eljutunk arra a végkövetkeztetésre, hogy az igazság odaát van. A több részre osztott kezelőfelületen egy rakás segédeszköz segíti dolgunkat: egy keresőegység segítségével az FBI aktái között kutakodhatunk; a lezárt akták között megtaláljuk az összes lezárt eset leírását, amely eddig megtörtént az X-Filesban; bármikor bevethetjük az FBI különleges felszereléseit (például az ujjlenyomat- és hangazonosítót). A Quicktime VR-ben feldolgozott azonosításoknál teljes 3D-ben forgathatjuk a kamerát, vagyis minden irányból megvizsgálhatunk bármit. A legkellemesebb érdekessége a játéknak viszont az, hogy az Internet kapcsolattal rendelkező felhasználóknak létrehoztak egy site-ot, amelyről a játékot folyamatosan új epizódokkal és dossziékkal frissíthetik. a játék közvetlenül megjelenés előtt áll, tehát nem kizárt, hogy hamarosan össze is futhattok vele valamelyik számunkban.



☞ Kiváló hír a CiV2 rajongóknak: hamarosan a boltokba kerül az Ultimate CiV2, amely az alapjátékon és a Fantastic Worlds kiegészítőn kívül végrevalahára multiplayer-opciót is tartalmazni fog.

☞ A Psygnosis ugyan nem túl jól időzítette az F1 '97 PC-verziójának megjelenését, de hamarosan (ősszel) jön az F1 '98 is, amit a Bizarre Creations helyett most egy Visual Science nevű céggel készíttetnek el.

☞ A Microsoft legújabb bejelentése szerint a DirectX legújabb, 6.0 verziójának bétatesztelését befejezték, és a szintén public domain szoftvert júliustól fogják forgalomba hozni.

☞ És az elmaradhatatlan hír Bill Gatesről: remélem mindenkinek volt szerencséje látni a CNN közvetítését a Win98 bemutatójáról, ahol egyenes adásban sikerült lefagyasztani az új NT-vel egyetemben.

Énekes, szerző-producer. Nevét produkcióinak jellegzetes, kicsit szomorkás hangulata és az ehhez sokáig társuló szomorúbohóc félmaszkja miatt kapta. 1987 óta lép fel, eleinte nagy létszámú zenekarával, később szólistaként lesz ismert. Pályája főbb állomásai, a teljesség igénye nélkül: 1990. Babaházak (első nagylemez) 1991. A Mechanikus Narancs c. musical zenéje, a Budapesti Kamaraszínház felkérésére. 1992. Nekem senki nem hegedül (második album) 1993. "Élő videoklipek"- sajátos koncertsorozat a Bábszínházban, Babaházak II. 1994. Telihold (single), Levelek a holdba 1995. Az első felvonás (Best of...) A lemezbemutató koncerten végleg megvált az arcfestéktől, ezzel is nyomatékosítva előadói működésének minimálisra csökkentését. Jelenleg főként producerként dolgozik, csak sok éve működő klubjában lép föl kicsiny zenekarával. Körülbelül egy éve Inventory címmel kalandjátékos magazint készít az interneten

Mizujs, PIE



A zene vagy a számítógép a régebbi szerelem? Melyikkel ismerkedtél meg korábban?
Természetesen a zenével. Én annál azért öregebb vagyok! (nevet) Idén betöltöm a 29-et. Amikor én kölyök voltam, a számítógép még egyáltalán nem volt elterjedt eszköz. Ha a kezdetleges videojátékok katalógusait nézegettem, fogalmam sem volt, hogyan is működik mindez, és a játéktermekben is elsősorban a flipper volt még a menő. A számítógép nekem a fiatalságom közepébe, tehát a tudatos és nem az útkereső részbe esett bele. Ez azt jelenti, hogy amikor először vettem PC-t, az azért volt, hogy szöveget tudjak rajta szerkeszteni. Cikkeket fordítottam, meg gépkönyveket a Roland hangszergyártó cég magyarországi központja számára. Akkoriban még nem is nagyon jutott eszembe, hogy játsszak a géppel... Azzal az egyszerű XT-vel talán nem is lett volna számomra olyan élvezetes. Mindez hét évvel ezelőtt történt, amikor már évek óta aktívan zenéltem...

Ugyanakkor a zenéidet hallgatva számomra az érződik, hogy az alkotásuk erősen összefonódik a számítógépekkel.
Az elektronikával valóban, de nem feltétlenül a számítógéppel. A körülöttem lévő komoly berendezések számítógépek ugyan, de ún. célszámítógépek. Könnyebb és célravezetőbb egy ilyen "szűklátókörű", ám igen okos masina kezelését elsajátítani egy muzsikusnak, mint mindent egy nagy számítógépes operációs rendszer tükrében szemlélni. A mai napig egy tíz éves hardver sequencert használok a felvételek elkészítéséhez, amivel a munka talán nem annyira látványos, de – azt hiszem többször bizonyítottam – mindent meg lehet rajta csinálni. Mindezek mellett, van egy elég jól felturbózott számítógépem is, ami még egy frissítésen megy át ezen a héten. Újabb winchesterek és egy DVD drive kerül bele.



Azt hiszem te is egyetértesz, hogy ez egy ördögi kör, amiből nem lehet kiszállni. A számítógép egyre inkább olyan, mint egy használt kocsi: egy határ után már túl sokat veszít az értékéből.
Valóban. Véleményem szerint érdemes legalább 70-75%-on tartani a gépparkot. Éppen ezért nem ez a mostani frissítés lesz ebben az évben az utolsó. Kora ősszel komolyabb változtatásokra készülök.

576kb: Mire használsz egy ilyen erős számítógépet?
A számítógépem és a MIDI-rendszer között máig nincsen konkrét kapcsolat. A zenei produkciók esetében otthonomban a nagy stúdióval teljes kompatibilitást alakítottam ki. A számítógép továbbra is elsősorban az írást szolgálja. Ezentúl a képkezelést is – ugyanis mintegy 3-4 éve grafikai tervezésekben is részt veszek –, valamint nem utolsó sorban az Internetezést és a játékot.

Elsősorban milyen jellegű játékokat szeretsz? Úgy hallottam, nagy kalandjátékos vagy.
Kizárólag kalandjátékokat játszom. Annyira szigorúan veszem a műfajt, hogy RPG- vagy akció-beütésű programokat sosem vásárolok. Leginkább az amolyan Myst típusú játékok (pl. Lighthouse, Obsidian, Timelapse), vagy a puzzle game-ek (Jewels of the Oracle, Gems of Darkness, Nine stb.) vonzanak. Elég komoly gyűjteményre tettem szert az elmúlt évek során – és fontos elmondanom, hogy nálam minden egyes program (közel száz) dobozos, azaz eredeti. Nagy százalékuk azonban itthon nem beszerezhető.

Milyen újdonságok vannak a polcodon?
A legutóbbi nagy szerzeményem a fantasztikus Black Dahlia és a Tex Murphy: Overseer, ami a DVD-re vár. Újdonságnak számít a Journeyman Project 3, azaz a Legacy of Time is és a Das Grab des Pharao. Ez utóbbi Egypt 1156 B.C. címmel jelent meg angol nyelvterületen, csak ezt éppen Németországból sikerült megszereznem.

Beszélsz németül is?
A kedvesem kitűnően beszél németül, és vannak olyan játékok, amelyekről előre eldöntjük, hogy ketten fogjuk játszani. Így van egy-két érdekes német játékom is (pl. Shine, Evocation). Egy ilyen kalandozás kitűnő időtöltés tud lenni, s mivel rettentően kevés szabadidővel rendelkezem, sokszor a programok összevonásával tudom csak a helyzeteket megoldani. Sajnos érdemtelenül keveset tudok foglalkozni az immáron hétéves fiammal is, akinek

idejekorán szeretném felhívni a figyelmét a számítógép lehetőségeire. Talán nemsokára együtt fogunk játszani is...

Az angol nyelvvel nyilván nincs problémád, ha a kalandjátékokat szereted.

Nem beszélek tökéletesen, de többnyire úgysem egyedül játszom. Azt mondják, a kalandjáték egy magányos műfaj és leginkább egyedül lehet élvezni. Hát én ebben nem hiszek. Nálam kisebbfajta "szeánszok" jönnek létre egy-egy várva-várt újabb program megérkezésekor. Sokszor négyen-öten ülünk egy probléma fölött és egy jól sikerült játék esetében mindannyian úgy érezzük, hogy együtt jártunk ott a helyszínen. Van egy közös titkunk, amit mások úgysem hinnének el...

Mennyire bírod fölbosszantani magad egy problémával?

Én nagyon nyugis játékos vagyok. Csak egyetlen játék bírt fölbosszantani – nem is olyan régen –: az Atlantis. Egy nagyon szépen megcsinált kalandjáték, amelyben elhintettek néhány buta akciójelenetet. Például egy alkalommal egy kocsmában föl kellett rohanni az emeletre, ott megragadni egy kötelet, valamelyik ellenségemnek nekilendülni, és ha bármit rosszul csináltam, vagy nem elég gyorsan, akkor azonnal repült a kés... Mindehhez a játék interface-e kimondottan kalandjátékos célokat szolgált. Már ott tartottunk, hogy a monitor közepére keresztet rajzoltunk, hogy el tudjuk találni a megfelelő pontot, de sehogy nem jött össze a dolog. Így aztán egy hirtelen mozdulattal kikapcsoltam az egész gépet – azóta sem játszottam tovább az Atlantist.

Erre a jelenetre én is emlékszem, én is elakadtam itt. Úgy emlékszem, csak a leírás alapján jutottunk tovább. Te mennyire veszel igénybe ilyesmit?

Igyekszem nem használni – ez a legdiplomatikusabb válasz. 1994-ben, az első időkben egyáltalán nem játszottam végigjátszás alapján. Később aztán a "nagy bajban" néha képesek voltunk felhívni egy amerikai hint-line szolgálatot is. A mai napig, amikor már szinte "hivatalból" gyűjtöm a végigjátszásokat az Internetről, szigorúan csak azt a részt nézem meg, ahol elakadtam.

Hogyan állod meg, hogy ne nézd tovább?

Izgat a történet, vagy a rejtvények logikája. Mindkettő képes lekötni sokáig: a Titanic, vagy a Gabriel Knight kissé lineáris sztori-szövése, vagy a 7th Guest, Safecracker típusú puzzle-gyűjtemény, ahol a környezet és a szereplők csak másodlagos szerepet töltenek be. A történetmondós kalandoknál kis társaságban sokszor rajtam marad a "kódolt ajtózár" jellegű rejtvények megoldásának feladata. Egy ilyen cigarettaszünet után azonban legtöbbször kénytelenek gratulálni! (nevet)

Van nagyon utált játékod?

Nincs. Egyetlen műfajon belüli műfaj nem jön be nekem – és ezzel a kijelentésemmel nem leszek túl népszerű: a rajzfilmes kalandokat nem sikerült megkedvelnem. Szörnyű, de egy agyondícsért Curse of the Monkey Island-del, vagy egy Broken Sword epizóddal nem tudok zöld ágra vergődni... Egyetlen hasonló programot vásároltam csak eddig: a Gene Machine-t, azt is elsősorban a Verne regényekre emlékeztető hangulata miatt.

Nem lehet, hogy túl komolyan veszed a játékot?

Lehet. Alapvetően mindig nagyon komolyan veszem. A Legacy of Time-ban is sokáig zavart Arthur, az okoskodó-humorizáló chip jelenléte. Sokáig nem is engedtem szóhoz jutni. Aztán néhány súgására szükségem volt és egyszercsak azon vettem észre magam, hogy "megvettem" a poénjait. Talán addigra telítődtem a túl mufurc főszereplő szánalmas akcióhős-alakításával. A humort a játékban inkább olyan formában szeretem, mint a Tex Murphy-kalandokban van. Amikor a színészek játékában, a játék figuráiban találok megmosolyognivalót. A Pandora Directive egyik emlékezetes pillanata számomra az, amikor a boldog és büszke detektív az örömében morzsolgatott, nagy összegről szóló csekket egyszercsak véletlenül eltépi. Vagy ugyanő, Tex Murphy, az Under a Killing Moonban nagyfiút játszik a szolgálati fegyverével, ám az a pózolások közepette kiesik a kezéből az ablakon át az utcára. Rosszcsont gyerekek meg azonnal ellopják a pisztolyt – utánaszaladni sem érdemes.

Soha nem szoktál úgy belefeledkezni a játékba, hogy egyszerűen nem bírod abbahagyni?

Mivel általában csak este jutok a lehetőséghez, hogy kikapcsolódjak, az álmosság ennek komoly korlátot szab. Ha hirtelen ráborulok a billentyűzetre és elalszom, kénytelen vagyok abbahagyni.

Nem tudom hogyan tudsz időt szakítani mindezek mellett az INVENTORY-ra, az Interneten elérhető kalandjáték-magazinodra. Mesélnél erről egy keveset?

Bizony, az INVENTORY januárban volt egyéves. A www.privatemoon.com/inventory.html címen található és a mai napig közel tízezer látogató kereste fel. Hogy hogyan van időm a fejlesztésre, a frissítésekre? Magam sem tudom. Kapok segítséget hétpróbás kalandor barátaimtól is, hiszen az INVENTORY végülis egy stáb. A motor pedig a lelkesedésem, amely ennek a mostanában igen áldatlan helyzetben lévő műfajnak a megismertetésére irányul. Keveset alszom – ez tény.

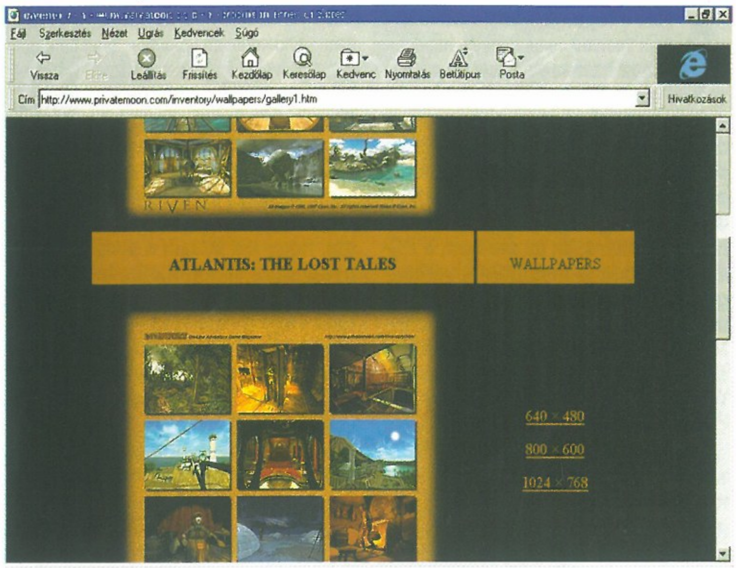
Mi változott az INVENTORY egy éve alatt?

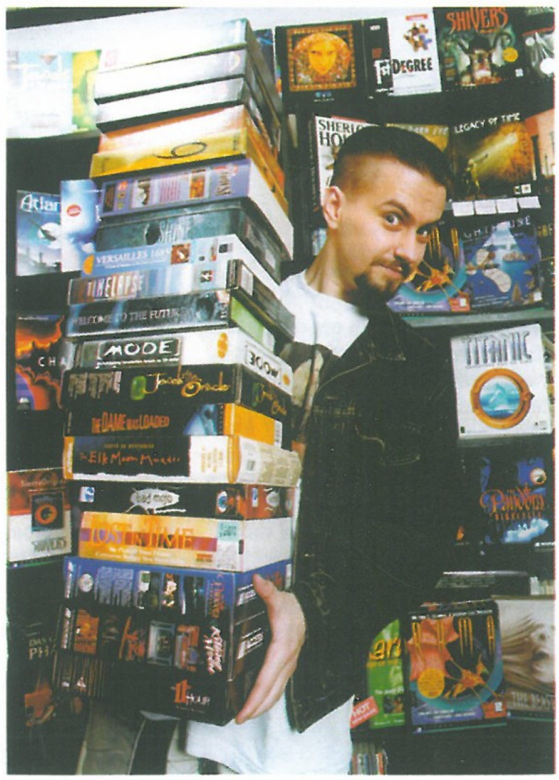
Nem sok változott, az alapstruktúra azonos: leírások, képcsarnokok, végigjátszások, demók, interjúk, rövid hírek, patchek oldalai képezik a site bázisát. Az utóbbi időben slágerlistát közlünk a leglátogatottabb INVENTORY-oldalakból és bemutatjuk a világranglistákat is (Charts rovat), a népszerű Képcsarnok-formátumunk alapján különböző méretű háttérképek készültek (Wallpapers rovat), valamint nemrég beindult a Fórum c. rovatunk is, amely egy üzenőfüzet mintára készült levelezőklub – és meglehetősen elegáns. Ez utóbbinak a jelentőségét még nem sokan mérték fel, de lassan, ám biztosan nő a látogatók száma...

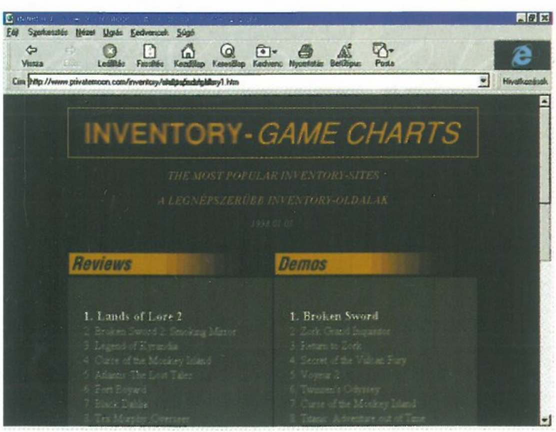
Remélem, hogy mi is hozzá tudunk járulni a magazin népszerűsítéséhez... Köszönöm a beszélgetést.

Szuper Gábor

RRROT?







WORLD CUP 98

A foci világbajnokság kezdete sok fontos teendőmre lesz rossz hatással: a kezdő sípszóval egyidőben a külvilág teljesen megszűnik majd a számora, csak némi hideg serital és egy zacsi ropogtatnivaló fog arra emlékeztetni, hogy kint is zajlik az élet. No, de addig még nagyon sok idő van hátra, és akárcsak az életben, a PC-s játékpiacon is megindul a versengés az elsőségért: ki fogja a VB aktualitását a legjobban kiaknázni? Most mindjárt az egyik legnagyobb esélyest, az EA Sports által kreált World Cup 98-at szeretném egy kicsit beharangozni.

Felmerülhet a kérdés, hogy a nagyszerű FIFA '98 után még mit lehet csiszolni a játékon. Nos azt kell mondjam, lehet, mert azért jócskán voltak bugok a programban, azzal együtt, hogy mindmáig a legtökéletesebb szimuláció azért mégiscsak ez.



Az irányítható csapatok jórészt a 32-es döntőben résztvevők közül kerülnek ki, de akad egy-két kivétel is. A magyarok sajnos úgy tűnik nincsenek benne, nyilván a selejtezőkben nyújtott kimagasló eredményeiknek köszönhetően – bár itt mindenképpen meg kell jegyeznem, hogy csak a bétaverzióhoz volt szerencsém.

A világbajnokságon kívül barátságos meccseket is játszhatunk, valamint – és ez a játék egyik legnagyobb poénja – a klasszikus vb-döntőket is megvívhatjuk. Természetesen az olyannyira megszokott gyakorlás opció is rendelkezésünkre áll.

A program legnagyobb erénye kétségkívül a grafikai engine lesz, immáron teljeskörű 3D-kártya támogatással. A játékosok ugyan még nem fotorealisztikusak, de legtöbbjük tökéletesen felismerhető. Számos speciális mozdulatsor elvégzésére képesek, ha jól számoltam, 20 féle labdakezelési formula hozható elő, amelyek természetesen a labda és a játékos egymáshoz viszonyított helyzetéből adódnak. Az emberi mozgások számítógépes megvalósítása szinte tökéletes. A környezet sem piskóta: a vb-re a franciák a Stade de France felhúzása mellett 9 régi stadionjukat gyönyörűen felújították – a programban mind a 10 helyszín szerepel, méghozzá olyan életszerűséggel, hogy aki játszik a programmal, nyugodtan elmondhatja, látta hogy néz ki belülről a Montpellier stadionja vagy a Park des Princes. A közönség természetesen a két összecsapó csapat színeiben pompázik, és jobban is néz ki, mint a régebbi verzióban.

A kommentárok is hozták a szokásos színvonalat, igen választékosan beszélnek, és minden helyszín előtt egy külön kis ismertetőt közölnek a városról. Nagyon jópofa, és olyba tűnik, mintha a szöveg roppant idegesítő késésén is javítottak volna. A közönség hangjai is el lettek találva. Talán mondanom sem kell, hogy a szokásos EA minőségű videobetétek mennyire feldobják a játékot: valami olyan elképesztő hangulatúak, hogy szerintem a vb meccsek közvetítése előtt a tévében is simán elmennének. Persze minden városhoz külön van klip. Az introban már nem a jól ismert Song 2 (Blur) szám megy, hanem a Chumbawambától a Tubthumping, ami azért annyira nem tűnik jó választásnak mint a Blur (bár ízlések és pofonok különbözők), de még így is klasszisokkal jobb annál a nyávogásnál, amit a vb hivatalos "zenéjeként" hallhatunk majd. Az körülbelül úgy illik a foci szellemiségéhez, mint az olajos szardíniához a tartármártás.



Régi idők focija

Maga a játékrész roppant szórakoztató, a Sensible Soccer óta nem tudott ennyire megragadni egy focíprogram. Kiválóan játszható még billentyűzetről is, bár az igazi élményt kétségtelenül a gamepad nyújtja. Meg kell említenem, hogy nehezebb lett a játék – a FIFA 98-ban world class szinten többször lettem a magyarokkal világbajnok, itt a professional szint is megizzaszt a németekkel. Kijavították a kapusok bosszantó hibáit, és a gépi célzás is sokkal pontosabb és valósághűbb irányban változott. Ami nem tetszik (mert ilyen is van!): sokkal kevesebbet szabálytalankodik a gép, szinte alig rúghattam szabadot, ami azért nem igazán jellemző a mai profi labdarúgásban. Meccs közben képesek vagyunk arra is, hogy egy gomb lenyomásával mondjuk áttérjünk a lestaktika alkalmazására. A kameraállások közt újat nem találtam, mindmáig a legjátszhatóbbnak és legáttekinthetőbbnek a towercamet tartom. És most jöjjön a legkirályabb rész: Amennyiben megnyerjük a vb-t (amateur szinten a profik meccsenként 10-12 gólt rugdalva simán megtehetik) életbe lép egy újabb menüpont, ahol egy mára már klasszikussá avanzsált régi vb-döntőt játszhatunk le újra. Sajnos nem mindegyik szerepel, de a lényeg, hogy a magyarok mindkét döntője, a 1938-ban lejátszott (Olaszország-Magyarország 4-2) és az '54-es berni aranycsapat-féle (Németország-Magyarország 3-2) döntő is megvan! Jelentem, a történelmet azonnal megváltoztattam. A kivitelezés csillagos ötös: nem elég, hogy a régebbieket fekete-fehérben (!) látjuk, mintha egy régi tévén menne, de a játékosok hajviselete, a barna varrott bőrlabda, a hosszú illetve túl rövid gatya is szerepel! Hab a tortán, hogy a kommentár is régi stílusra vált (kár, hogy nincs magyar verzió Szepesivel) és tudja az összes nevet is (bár itt még az akkori szokásoknak megfelelően egyedül van). Valami hihetetlen hangulata van!

Lényeg, hogy tűkön ülve várom a teljes verzió megérkeztét, mert szinte biztos vagyok abban, hogy a játékok közt a World Cup 98-é lesz az aranyérem. Ha szereted a jó focit, akkor egész egyszerűen nem hagyhatod majd ki!

VILÁGB
ELŐZ





Ez így első ránézésre les, másodikra viszont kellemes a stadion reflektorai által keltett árnyék



"Köd előttem, köd mögöttem, de a bogyót csak belőttem!"

WORLD SOCCER LEAGUE '98

Tomboljon akkor most tovább a futballvilágbajnoki láz, mert – érthető módon – a lázzal együtt járó hatalmas kaszálásból egyik nagyobb szoftvercég sem szeretne kimaradni. Az Electronic Arts mellett ugyanis egy másik mammutcég is beszáll a ringbe, hiszen nyáron jelenik meg az EIDOS World League Soccerje is.

A játék a mostanra már igen nagy tért hódító motion-capture technológiára épül: az áldozati bárány szerepét ezúttal Les Ferdinand látta el. Igaz, mostanában sem neki, sem a csapatának nem megy olyan jól, de nem lehet letagadni, hogy nagy formátumú játékos, és világklasszishoz méltó fejjátékot tud produkálni. Az eljárás lényege, hogy valós emberi mozgást modelleznek számítógép segítségével – így nagyságrendekkel jobban közelíti meg a képernyőn megjelenített figura animációja a tényleges emberi mozdulatokat, mintha egy ügyeskezű animátort alkalmaztak volna helyette. Többek között a FIFA és Actua-sorozatokban láthattuk eddig ezt a technikát, és nem kérdés, hogy jót tett a játékoknak, hogy standard alkotóelemmé vált. A játékosok mozgását először egy virtuális (olyan jó ez a szó – lassan már a nagyanyám is tudja mit jelent...) csontvázszerkezeten készítik el és vizsgálják, finomítják, majd erre feszítik rá a végső textúrákat. Az eredményt majd meglátjuk.



AJNOKI

ETES

A készítők 30 képkocka/másodperc sebességet ígérnek, de azt egy igen ügyes marketingfogással élve nem közlik velünk, hogy egy 486DX4-100-on vagy egy PII-esen produkálja-e ezt az eredményt a játék. Mindegy, egy 3D-kártya nem árt, ha van a gépben, ugyanis a játék nagyon fogja szeretni, ha ilyennel rendelkezünk. Természetesen minden fontosabb és elterjedtebb márkát ismerni és kezelni fog a program.

A kommentárok szerepét két ismert angol riporter Peter Brackley és Ray Wilkins fogja ellátni – reméljük felnőnek majd a feladathoz.

A kameraállásokról részletek híján sok hírt nem tudok mondani, mindenesetre biztos, hogy automatikus visszajátszások szerepelni fognak a programban, ahol a kamera szögét és az akció sebességét egyaránt állítani lehet. Akár a lesállásokat is visszanézhetjük, bár elgondolgodtató, hogy itt nem tudjuk egy zacskó szotyival tarkón küldeni a partjelzőt – így pedig nem sok értelme van, nem igaz?

A grafika részletességére jellemző lesz, hogy gól után a háló a fizika törvényeinek megfelelően fog viselkedni, és a szögletzászlóról is egy régi mozgalmi nóta jut majd eszünkbe ("Szögletzászlónk leng, lengeti a szél..."). A játékosok árnyékát valós időben fogja kiszámolni a program (talán mégse lesz jó az a 486-os). Az ígéretek szerint a közönség is animálva lesz – ezt kíváncsian várom, mert szerény véleményem szerint a közönségábrázolás a jelenlegi programok egyik legnagyobb gyengéje.

Ami a környezetet illeti, mindenféle körülmények között játszhatunk, ami csak egy futbalmeccsen érheti a gyanútlan, egy szál mezbe öltözött közönséget. Az időjárási effektusok palettájától egy meteorológus biztos zöld rakétákat lőne örömében, mert a következő: napsütés, eső, hó, szél, és az igen sejtelmesen hangzó vihar és villámlás. Mondjuk igazán életszerű az lenne, ha az ellenfél kapusába csapna a mennykő – így azért jóval könnyebb lenne 3 pontra hozni a meccseket. Természetesen napszakok közti állításra is lesz lehetőség. Különösen megragadta a figyelmem az előzetes filmet és képeket nézegetve, hogy a stadion árnyéka látható lesz a gyepen is – remek ötlet, díjazom.



Talán nem esek túlzásba, ha úgy fogalmazok, hogy a "viszonylag" sok csapatot vonultat fel a játék: 190 (igen, valóban: százkilencven!) csapat a világ nagyobb és erősebb bajnokságaiból – azaz Anglia, Spa-nyolország, Olaszország, Németország, Skócia, Franciaország, Hollandia valamint a tényleg rendkívül erős és világhírű, nagy hagyományokkal rendelkező USA és Japán van terítéken. (Bár van egy olyan sanda gyanúm, hogy az utóbbi kettő csak a PlayStation-verzió potenciális vevőinek kedvéért került ebbe a márkás társaságba). Nem is értem, hogyan hagyhatták ki Magyarországot (bár van rest of the world is, úgyhogy reménykedjünk).

A mérkőzéseket a szokásos barátságos összecsapásokon kívül játszhatjuk akár bajnoki, akár kuparendszerben, tehát minden fociőrültnek meglehetősen hosszú távú szórakozást ígér a WLS'98.

A játékot négy igazi játékos játszhatja egyidőben, természetesen ehhez hálózat szükségeltetik, valamint kezelni fog jópár fajta controllert is.

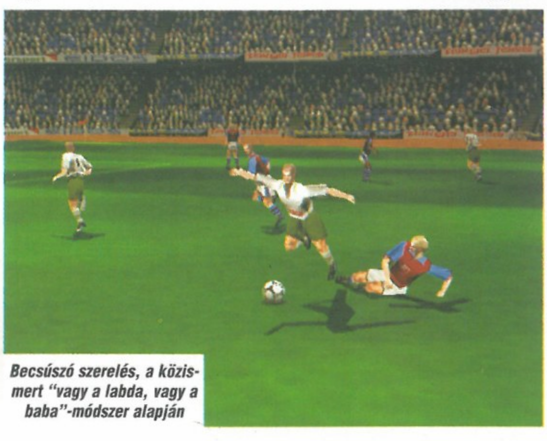


Az öklözés is elég látványos, de azért felhívnám a figyelmet az árnyékeffektusokra is

Sok mindent nem tudok hozzáfűzni a fentiekhez, a mézesmadzag tehát el van húzva az orrunk előtt – kíváncsian várom a végeredményt, mert nagyon fel kell kötnie a sportszárat annak, aki a World Cup 98 mellett labdába akar rúgni!

Mindenesetre bizakodjunk, mert az EIDOS a közelmúltban már egy-két igen jól sikerült alkotással is meglepett minket...

K.Z.



Becsúszó szerelés, a közismert "vagy a labda, vagy a baba"-módszer alapján

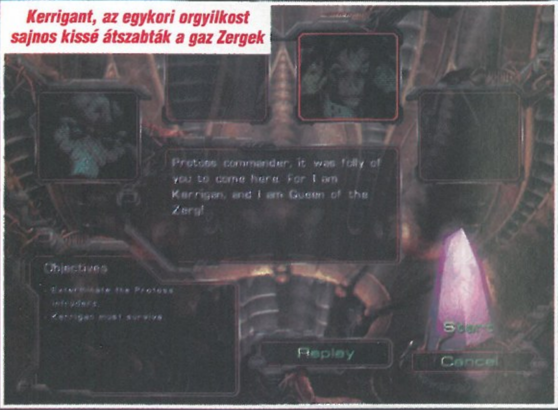


Akár a játék mottója is lehetne: központban a labda!



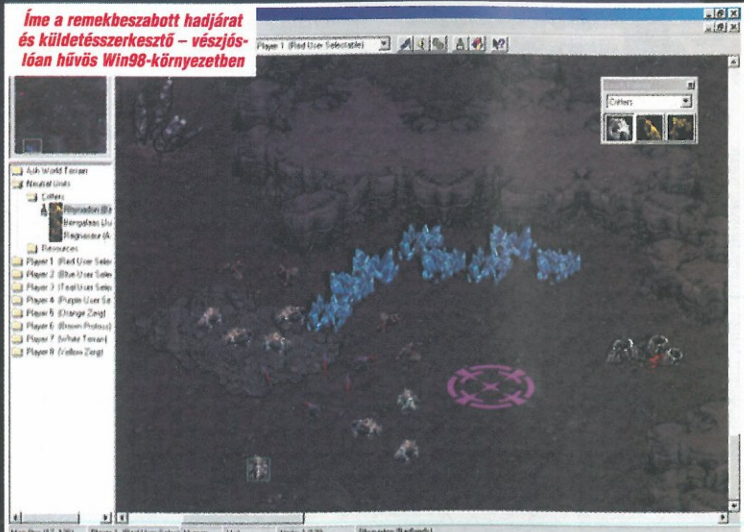
ÚJ CSILLAG A REAL-TIME ÉGEN

Lassú víz partot mos. E remekbeszabott mondással nemcsak a cikkek után ácsingózó CoVboyt lehet az idegösszeroppanás szélére kergetni, hanem kiválóan jellemzi a Blizzard üzletpolitikáját is. Szó mi szó, a már említett cég ugyancsak próbára teszi a nagyérdemű türelmét: gondoljunk csak a már régóta beígért Diablo II vagy Lords of the Clan körüli porhintésre. Ugyanakkor azt is el kell ismernem, hogyha végre valahára hajlandók valamit kiadni, akkor az rögtön repülőrajtot vesz a különféle toplistákon. Igen erős a gyanúm, hogy ez nem lesz másként a napokban megjelent Starcraft esetében sem. Az, hogy a játék többé-kevésbé a hajdanán hatalmas sikert aratott Warcraft II utóda, már eleve nagy dolgokat sejtet, elvégre a Warcraft-sorozat tagjai élemedett koruk ellenére mind a mai napig a legjobb real-time stratégiai programok közé tartoznak.



Kerrigant, az egykori orgyilkost sajnos kissé átszabták a gaz Zergek

A Starcraft mindenesetre szakít a jól megszokott fantasy-témával: a helyszín ezúttal a galaxis egy távoli szeglete, ahol három, békeszeretőnek a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető faj botlik egymásba (bizonyára mindenki kitalálta, hogy e fölöttébb balszerencsés botlás eseményei szolgálnak a játék alapjául). Az egyes számú, mondhatni hazai csapat az emberiség, egész pontosan egy viszályok dúlta, Konföderáció névre hallgató kis birodalom. A birodalom megnevezés persze erős túlzás, mivel a Konföderáció nemes alapítói egy szerencsétlenül járt rabszállító-hajó túlélői voltak – ezek után mindenki kitalálhatja a környéken uralkodó állapotokat. A kettes számú csapat a Zergek dicső civilizációja, melyet leginkább egy különösen mogorva sáskahad illetve egy hordányi idegen (mármint alien) kereszteződéséhez tudnék hasonlítani. Ők afféle élő biofegyverek, s kedvenc időtöltésük más értelmes fajok leigázása és saját képükre formálása. Hát, ebből már sejthető, hogy mi célból is látogatták meg az emberlakta bolygókat... A harmadik, s egyben utolsó csapat a Protoss Birodalom, melynek tagjai szuperintelligens, pszi-képességekkel megáldott, ám mindezek ellenére azért igen randa lények. Őket ugyanaz az ősi, elfeledett faj alkotta, aki a Zergeket is. A Zergek és Protossok kapcsolata e távoli rokonság ellenére sem túl harmonikus, mivel az előbbiek feltett szándéka, hogy a Protossok génjeiből megalkotják a tökéletes fajt, mely uralni fogja a galaxist. Persze a Protossok és emberek között is feszül némi ellentét, mivel a hívatlan vendégek fejükbe vették, hogy a Zergek által megfertőzött bolygókat porig égetik. Ez persze nem igazán nyerte el a Konföderáció tetszését, így tehát kialakult e sajátos kis hármasfogat, melynek tagjai mindenki ellen hadat viselnek, akik nem ők. Sőt, néha még saját maguk ellen is, de az efféle poénokat nem fogom lelőni...



Íme a remekbeszabott hadjárat és küldetésszerkesztő – vészjóslóan hűvös Win98-környezetben

WARCRAFT III?

A játék készítői szemmel láthatóan nem akartak túl sokat változtatni a Warcraft jól bevált rendszerén, inkább annak hiányosságait igyekeztek kijavítani. Ez persze nem jelenti azt, hogy a Starcraft ne tartogatna meglepetéseket a legharcedzettebb játékosok számára is – csak épp túl sok forradalmi újításra senki ne számítson.



No lám, az élelmes katonák megtalálták az atomtöltet békés felhasználásának egyetlen módját...

Először is magáról a grafikáról ejtenék néhány szót, mivel itt a legszembeszökőbb a fejlődés. A Warcraftban még teljes egészében felülről láthattuk a játékteret, a Starcraft írói viszont áttértek a jóval korszerűbb (s látványosabb) izometrikus perspektívára. Maga a grafika, mint arról a mellékelt képek is tanúskodnak, ezen felül is igen pofásra sikeredett. Dacára annak, hogy a maximális felbontás 640*480, s "csak" 256 színben fut a program. Ennek köszönhetően egyébként a játék még egy 486/66-on (!!!) is eldöcög, ami manapság valóságos kuriózumnak számít. Lám-lám, ezek szerint mégse szükséges egy középkategóriás grafikai munkaállomás ahhoz, hogy jól szórakozzunk? Lehet, hogy csak egy kis programozói tudásra és józan észre lenne szükség – a software-fejlesztő cégek részéről... Egyébként külön dicséret illeti az átvezető-animációkért felelős grafikusokat is, műveik valóságos gyöngyszemek.

Külön szót érdemelnek még a hadjáratok is, mivel ezek mindegyike egy teljes, összefüggő történet része. Példának okáért a játék kezdetén a Konföderáció oldaláról kezdjük a játékot, majd hatalmas kavarások után a Zergek oldaláról folytathatjuk a hódításokat, végezetül pedig a Protossok szülőbolygóját kell megvédelmeznünk. Mindeközben birodalmak dőlnek össze, "hősök" tűnnek el és tűnnek fel, hadjáratok fulladnak véres kudarcba – egyszóval zajlik az élet. A kb. 30 küldetést végigjátszva egy nagyívű, meglepő fordulatokban ugyancsak bővelkedő történet részesei lehetünk. Az egykori szövetségesekkel néhány pálya után mint ádáz ellenfelekkel találkozunk, s ez szintén egészen sajátos hangulatot kölcsönöz a játéknak.

Apropó, hangulat! Tán a Starcraft legzsenialisabb újítása, hogy a különféle fajok oldaláról játszva nem csak az egyes csapatok grafikája és statisztikája, hanem maga a játék hangulata és alapvető mechanizmusa is különbözik. Például az emberek számára nyerő taktika mit sem ér, ha a Zergek mindent elsöprő hordáit irányítjuk. Minden félnek megvannak a maga erősségei, gyengéi és különleges adottságai, ezekről bővebben a cikk végén térek ki.

Magára az irányításra sem vesztegetnék túl sok szót, mivel ez szinte teljes egészében megegyezik a Warcraft jól bevált rendszerével. Még maguk a nyersanyagok sem változtak sokat: a fa helyett kristályt, míg az arany helyett gázt kell gyűjtögetnünk. Illetve egy dolgot mégiscsak megemlítenék: a különleges képességek kifejlesztését. Szerintem a Warcraft tán legeredetibb része volt, hogy csapataink számára különféle varázslatokat, avagy mágikus adottságokat fejleszthettünk ki (a páncél- illetve fegyvertuningolásról nem is szólva). A Starcraft alkotói igen bölcsen továbbfejlesztették e vonalat, így rendkívül sok kombinációs lehetőség van a játékban. Az egymással hadakozó felek mindegyikének megvannak a drága pénzen kifejleszthető, különleges támadási illetve védekező formái: stázismező, atomcsapás, pszi-vihar, föld alatt rejtőzködő szörnyek, aknamező, pestis, láthatatlan orgyilkosok – hogy csak néhány egzotikusabb meglepetést említsek.



A MESTERSÉGES UNINTELLIGENCIA

Mint arra már az eddigiekben is célozgattam, a Starcraft és a Warcraft közötti szembeszökő hasonlóságok egyáltalán nem zavaróak... illetve általában nem zavaróak. Egy dolog azért akad, amiben továbbfejleszthették volna a programot: ez pedig a meglehetősen debil gépi (un)intelligencia. Nem vitás, hogy némi fejődés e területen is tapasztalható a Warcrafthoz képest, de az összkép még így is elég lehangoló... A hadjáratok első 4-5 pályája szerintem semmiféle kihívást nem jelent – még a legtehetségtelenebb stratégák számára sem. Az ellenfél taktikája szánalmas: erejének csak a töredékét küldi támadásba, s azt is csak részenként. A megerődített védelmi vonalak megkerülésében sem igazán jeleskedik, s mindennek tetejébe időnként teljesen aránytalanul gyártja az egységeket. Volt olyan pálya, ahol a jobb sorsra érdemes embereket irányító gép szinte csakis és kizárólag a gyalogosokat ontotta, holott 10-12 tankkal könnyedén szétverhette volna támadó ékeimet. Hát, efféle gyalogosrohamokkal már megpróbálkozott Haig marsall is a Somme-nál, s rá is úgy emlékezett az utókor, hogy csak a csizmája volt ragyogó... A későbbi pályákon persze már alaposan meg kell izzadni a győzelemért, de itt sem az ellenfél taktikája javul fel, egyszerűen csak jókora fölényből indulnak a számítógép irányította csapatok. A félreértések elkerülése végett: nem vagyok egy mazochista alkat, nem akarok feltétlenül Rommel-szintű ellenfelek felett győzedelmeskedni, de ezért nem ártott volna ennél egy kicsit komolyabb AI-t összeütni.


Úgy vélem, eljött a rugalmas elszakadás ideje...

A másik gondom az engine-nel a csapatok helyenként rendkívül idegesítő mozgása. Dicső hadaink helyenként úgy bóklásznak össze-vissza a zegzugos terepszakaszokon, mint egy nagy halom, különösen fegyelmezetlen turista. Ez leginkább akkor tud idegesítő lenni, mikor rögtön oda is sétálnak az ellenfél lőtornyai elé, s ott elkezdenek összevissza lődözni. Épp ezért nem árt a gyülekező csapatoknak kiadni a Hold Position parancsot, így azok nem veszik üldözőbe a menekülő ellenfelet. Ja, s mindenek fölött nem árt letölteni a Blizzard site-járól azt a patch file-t, ami (elvileg) orvosolja az efféle problémákat...


Arcturus Mengsk, egykori vezérünk ezzel az ionágyúval akarta személy személyünket múlt időbe tenni (erre mondják, hogy füstbe ment terv)


A szépen prosperáló Zerg kolónia több ismerősömnek is elvette az étvágyát

MINDEN NAGYON SZÉP, MINDEN NAGYON JÓ...

...és mindennel meg vagyok elégedve. Teljesen. A Starcraft kapcsán felmerülő egyetlen negatívum már emlegetett zsenge AI – ami multiplayer játékban például nem is zavar túl sok vizet. Apropó, multiplayer játék! Természetesen a Starcraftot is lehet a Blizzard által üzemeltetett BattleNeten keresztül játszani, egyetlen apró megszorítással: a gyári kópia hátoldalán található azonosítószám bepötyögéséhez sajna ragaszkodik a program. Nagyon ragaszkodik. Ez amúgy nem egy rossz ötlet a Blizzard részéről, hisz így a kalózverzióval bíró egyének kénytelenek lemondani az Interneten kersztül történő játék valóban nem mindennapi élvezetéről. (Más kérdés, hogy bizonyos warez site-okon már lehet olvasni egy bizonyos "CD-key generator" programról, mely láttán alighanem a fejlesztőkön igen szapora csuklás törhetett ki. Hát igen, a háború folytatódik...)

Visszatérve az értékeléshez: a játék nem csak egészében, hanem részeiben is a tökéletesség határát súrolja. A grafika (a viszonylag kis felbontás ellenére is) rendkívül korrekt, a zenei aláfestés egyszerűen bombasztikus, s maga az irányítás is tökéletesen áttekinthető és könnyen kezelhető. Külön elismerést érdemel a Starcrafthoz mellékelt Campaign Editor is, mellyel – mint az a nevéből is sejthető – nem csak térképeket és küldetéseket, hanem egész hadjáratokat is kreálhatunk. Saját hősökkel, eseményekkel és egységekkel. Nem kell hozzá nagy jóstehetség, hogy előre lássam az Interneten hamarosan felbukkanó Starcraft-hadjáratok mindent elsöprő áradatát, ami már magában is garantálja a hosszú távú szórakozást.

Záró gondolatként csak annyit: nem szokásom a kalózellenes jelszavak túl hangos harsogása, mivel elég könnyen belátható tény, hogy ma Magyarországon nincs mindenkinek 10.000 forintja egy, azaz egy darab programra. Persze nem kötelező egy játékot kipróbálni, s még kevésbé kötelező azt 850 Ft+Áfáért "learchiválni" – ám ezt egy tizenhat-tizenhét éves sráccal, aki esetleg hosszú hónapokon át gürizett a mostanra kiskategóriás géppé avanzsált PC-ért, a legjobb esetben is problémás. Sajnos ez a kis magyar valóságunk... Ugyanakkor viszont vannak olyan játékok, s vannak olyan fejlesztők, melyek egész egyszerűen megérdemlik, hogy egy eredeti gyári kópia erejéig megtámogassa a nagyérdemű. Márpedig a Blizzard ilyen cég, s annak idején a Diablo is ilyen játék volt (s ezt alighanem a várva várt folytatásról is elmondhatom majd). S a Starcraft is ilyen játék. Ennyi.

starcraft

Sierra/Blizzard

http://www.blizzard.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, DirectX-kompatibilis videó- és hangkártya

Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4xCD

Tömör gyönyör, de az igazi mókához nem árt egy Internet-hozzáférés sem

94%



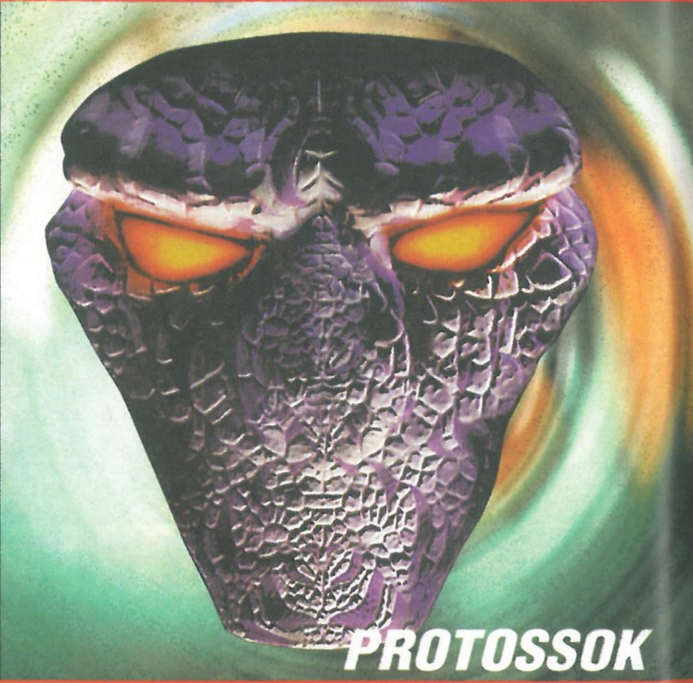
ZERGEK

Gusztustalan egy népség, mi tagadás. Az emberektől és Protossoktól eltérően nem gépeket, illetve a szó klasszikus értelmében vett épületeket használnak, hanem hatalmas bio-monstrumokat. Ezek a méretes trutyik lárvákból növeszthetők ki, s magukat a lárvákat egy Lair névre hallgató nyálkás kocsonya termeli. Étvágygerjesztő, nemde? Ebből a mechanizmusból adódik, hogy a Zergek vidám életének központi részei a Lairek, ezekből nem árt kettőt-hármat is kitenyészteni. Amúgy minden Zerg "épület" és egység folyamatosan regenerálódik, tehát ha lassan is, de visszakapják elvesztett életerőpontjaikat. Épp ezért a drágább és súlyosan sérült szörnyetegeket érdemes visszavonni egy kis pihenőre, amíg ismét erőre kapnak. Az épületekre visszatérve: efféle monstrumokat csak a creep nevezetű lila trutymóra húzhatunk fel, melyet egy Creep Colony nevezetű izé termel. Ez az épület már csak azért is kulcsfontosságú, mert a későbbiekben Spore Colony-vá illetve Sunken Colony-vá fejleszthető. Az előbbi épület az ellenfél repülő egységeit tréfálja meg, míg az utóbbi a szárazföldi támadók számára tartogat kellemetlen meglepetést néhány lila csáp formájában. Tapasztalataim szerint egyébként a Sunken Colony-k építése nem túl jó befektetés, bázisunkat inkább Zergling és Hydralisk csapatokkal érdemese védeni.

Az eddigiekből gondolom mindenki kitalálta, hogy a Zergek igen szapora lények. Nem kell hosszas építkezésekbe bonyolódnunk, ha elég lárvával és nyersanyaggal bírunk jóformán folyamatosan küldhetjük az ellen nyakára randábbnál-randább hordáinkat. A Zergek legnagyobb gyengéje, hogy nem rendelkeznek igazi "tüzérséggel", s legtöbb lényük csak közelharcban jeleskedik. Épp ezért készüljünk fel arra, hogy a tüzérséggel védett állások elleni rohamok igen-igen nagy nyálkafürdőket fognak eredményezni.

A különféle válogatott rémségek közül először is a Zerglingeket említeném meg, mivel eleinte ők képezik majd dicső seregeink magját. Ezek a kutyaméretű lények igen gyorsak, viszont ezt ellenpontozandó baromi könnyen elpusztulnak és semmiféle távolsági fegyverrel nem bírnak. Van viszont egy nagyon kellemes vonásuk is: egyetlen lárvából két Zergling tenyészthető ki, tehát a veszteségek utánpótlása nem fog túl sok gondot okozni. A Hydraliskek már fajsúlyosabb teremtmények: többet bírnak, tudnak lőni s ehhez mérten gyártási költségük is magasabb. Nagyobb tömegben légvédelemként is működhetnek, amire történetesen igen nagy szükségünk is lesz. Gyorsan ejtenék néhány szót a Burrow képességről is, mellyel lényeink beáshatják magukat a föld alá s ott vészelhetik át a nehéz napokat. Sok játékos valóságos kis seregeket tart ily módon tartalékban, ám szerintem ez nem túl szerencsés megoldás. A beásott egységek összegyűjtése ugyanis elég körülményes dolog, ez idő alatt pedig egy profi ellenfél felszecskázza bázisunkat. Sokkal jobban járunk, ha elrejtünk néhány Zerglinget a térkép távoli pontjain, s így időben értesülhetünk az ellenfél csapatmozgásairól.

Ami a légi egységeket illeti, ezek közül először is a Scourge nevezetű kis kamikaze/felderítő lényről emlékeznék meg. Ezek rendkívül vicces jószágok: kiszemelnek egy légi célpontot, belerohannak s rögtön fel is robbantják magukat. Három-négy Scourge még az emberek csatahajóival és a Protoss anyahajókkal is elbír – ami pedig nem kis fegyvertény. A központi bázisunk légterében épp ezért érdemes egy kisebb flottányi Scourge-ot állomásoztatni, ami igen kellemetlenül fogja majd érinteni az ellenséges csapatszállítókat... A Zergek "vadászgépei" a Mutaliskek, amik igen rondák, igen idegesítő hangon kárognak, viszont ehhez képest nem túl használhatóak. Van viszont egy rendkívül áldásos képességük: a Spire felfejlesztése után fel tudnak venni egy "bombázó" (azaz Guardian) alakot is. Na, így már jóval használhatóbbak, nagyobb tömegben egész sereget pusztíthatnak el. Szerintem egyébként a Guardianok a Zergek legerősebb lényei, habár egy komoly bibi azért van velük: légi célpontokat nem támadhatnak (nem baj, erre vannak a Scourge-ok). Remekül használhatóak még a Zerg királynők és az Ultraliskek is, viszont a Defiler névre hallgató, méregfelhőket és gyilkos kórokat eregető rémség viszont nem túl eredményes példány.



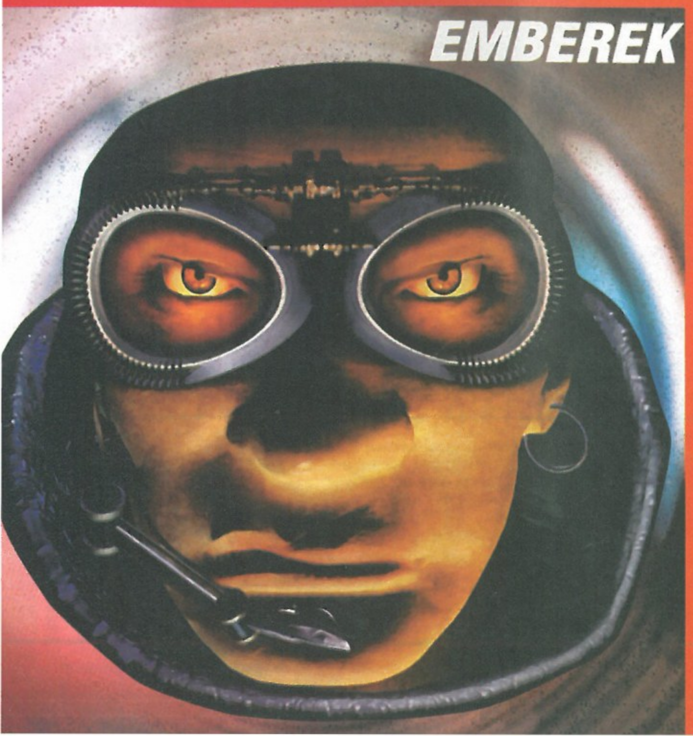
PROTOSSOK

Kis túlzással elmondható, hogy a Protossok az elfek hi-tech megfelelői: kevesen vannak és figyelemreméltó mentális képességekkel rendelkeznek (mindezeken túl mondjuk igen csúfak is, de ez nem tartozik a tárgyhoz). Mindössze két sarkalatos pontban különböznek az emberektől: először is minden Protoss egység és épület rendelkezik egy erőtérrel, mely megóvja az ellenfél ármánykodásaitól. E pajzs természetesen regenerálódik, illetve egy Shield Battery nevezetű építménnyel fel is tölthető. Aztán terjeszkedésük sem oly egyszerű, mint az emberek esetében, mivel csakis a Pylon névre hallgató épületek környékén képesek építkezni. Ugyanakkor viszont az építkezés szempontjából van egy igen komoly előnyük is: a "kétkezi" munkát végző robotnak (Drone) csak az alapkőletételnél kell ott lennie, tehát jóval kevesebb idejét köti le az építkezés.

Általában elmondható a Protoss egységekről, hogy erőterüknek hála, jóval szívósabbak és költségesebbek a Zergek illetve emberek katonáinál. Viszont igazi erősségeik csak avatott játékos irányítása alatt jönnek ki, így a kezdők inkább maradjanak az embereknél illetve Zergeknél. A Protoss seregek alapjául a Zealot nevezetű gyalogos katonák szolgálnak, közelharcban félelmetes ellenfelek. Gyengéjük, hogy nem rendelkeznek távolsági fegyverekkel, így nem árt melléjük néhány Dragoont is kirendelni. Ez utóbbiak afféle ezermester egységek, tehát minden környezetben minden ellenfél ellen megállják a helyüket. Nem szóltam még a Protoss tüzérségről (Reaver), holott ez az egész játék egyik legerősebb egysége. Igen lomha, igen drága, viszont kiválósan alkalmas a rohamozó ellenség megállítására. Fegyvere területre hat, így különösen jól használható az emberek gyalogsága, illetve a Zergek ellen. Támadásainkat viszont alaposan lelassítja, bár egy kellőképpen rafinált hadvezér ezt a problémát megoldhatja néhány űrkomp (Shuttle) használatba vételével.

Igen, ezzel el is érkeztünk a Protossok legfőbb erősségéhez: a légierőhöz. Szerintem mind a Zergek, mind pedig az emberek ellen ez a győzelem kulcsa. Rögtön a közepébe is vágok s a legerősebb légi egységgel kezdem: az anyahajóval (Carrier). Ezek a jól megtermett léghajószerűségek magukban nem sok vizet zavarnak, viszont néhány vadászgéppel (Interceptor) felpakolva már halálos ellenfelek. A vadászgépek technológiai szintjét egyébként nagyon megéri felfejleszteni a maximumra, még ha ez nem is lesz egy olcsó mulatság. Öt-hat kellőképpen felszerelt anyahajó még a legjobban megerősített bázist is pillanatok alatt a föld színével teszi egyenlővé. Óvakodni legfeljebb a Zerg Scourge-októl illetve az emberek csatahajóitól és orgyilkosaitól kell, a többi légi egység aligha jelent majd problémát. A Protoss felderítők (Scout) szintén kemény legények, bár az anyahajókhoz képest aránytalanul drágák, s lassan is készülnek el. Nem is igazán éri meg efféle úri hóbortokra vesztegetni a drága nyersanyagot... Az Arbiterek viszont horribilis gyártási költségük ellenére is megérik a pénzüket, köszönhetően a lopakodás valamint stázis-mező képességüknek. Ez utóbbi különösen kedves darab: jó időre "lefagyaszt" egy ellenséges egységet, ami a csata hevében felér egy halálos ítélettel. Az Arbiter/anyahajó kombináció az egyik kedvencem, e módon szinte sebezhetetlenné tehetjük az amúgy is brutális Protoss légierőt.

Hoppá, majdnem kihagytam a Templarokat, holott ők a másik kedvenceim. A félreértések elkerülése végett: ezek gyalogos katonák, s harci statisztikáik sem túl marconák. Viszont halálosabbnál-halálosabb varázslataik vannak, de ezek közül is kiemelném a pszi-vihart, mely az egész játék tán leghalálosabb fegyvere. Területre hat, sebez a lopakodó illetve beásott egységeken is, különösen effektív a nagy tömegben rohamozó ellenséges gyalogság ellen. Persze nem ez a legmulatságosabb felhasználása. Képzeljük el, hogy egy jól irányzott pszi-vihar micsoda pusztítást vihet végbe mondjuk az ellenfél bázisánál sürgölődő munkások között, akik nem igazán vannak felkészülve az efféle rút meglepetésekre...



EMBEREK

Az emberek igazi erőssége a különféle furmányos harci gépekben rejlik. Ezek gyártása és megfelelő felszerelése persze elég sok időbe valamint nyersanyagba kerül, úgyhogy a klasszikus villámháborús taktikát nyugodtan el is felejthetjük. A játék második felében, a szükséges fejlesztések és épületek birtokában viszont már kényelmesen hanyatt is dőlhet a mindenkori tábornok úr: az idő a humánoknak dolgozik. A gond csak az, hogy a játék első felét is ki kell húzni valahogy, amihez igen nagy segítséget fognak nyújtani a bunkerek és rakétatornyok. A bunker egyébként különösen kellemes találmány, mivel négy gyalogost belepakolhatunk, akik így teljesen védve lesznek a gaz ellen mesterkedéseitől. Ez idilli állapot a bunker megsemmisülésével ugyan véget ér, viszont a bent tartózkodók még ilyenkor sem pusztulnak el – a romok mögül előmászva folytathatják a harcot, mintha mi sem történt volna. Az ideális védelmi vonal szerintem két (későbbi pályákon négy) bunkerből, egy vagy két rakétatoronyból és néhány ostrom üzemmódban őrködő harckocsiból áll. Ja, és nem árt a közelben tartani egy SCV-t (ez volna a Starcraftban a "paraszt"), mivel az emberi épületeknek van egy igen kellemetlen sajátossága: súlyos sérülések után (vörös szín) szép lassan elkezdenek összedőlni, azaz tovább csökken a HP-jük. Na, derék SCV-ink itt lépnek a képbe, mivel nem csak a megrongált épületek, hanem gépesített egységek kijavítására is kiválóan alkalmasak. Amúgy az emberi építmények rendelkeznek még egy igen kellemes adottsággal: képesek repülni, azaz a nyersanyagok kimerültével szépen felszedhetjük a sátorfánkat és új lelőhelyeket kereshetünk. Tán mondanom se kell, hogy a békésen repkedő épületek láttán az ellenfél légiereje óriási izgalomba szokott jönni, úgyhogy nem árt némi kíséretet is biztosítani a költözködők mellé...

Az emberek oldaláról játszva a legerősebb egységünk a tank lesz, ezek a baromi lassú, de szívós, és komoly tűzerővel megáldott járművek jelentik a kulcsot a győzelemhez. Sajátosságuk, hogy némi fejlesztgetés után képesek az "ostrom-üzemmódot" felvenni: ilyenkor nem képesek mozogni, viszont tűzerejük és lőtávuk is jelentősen megnő. A dolog szépséghibája csak annyi, hogy a közvetlen közelükben tébláboló ellenfélre nem tüzelhetnek, úgyhogy a kellemetlen közjátékokat elkerülendő mindig biztosítsunk megfelelő gyalogos fedezetet is melléjük, akik majd szépen távol tartják az ellent. Itt főleg a Goliath nevezetű lépegetőket ajánlanám, mivel ezek meglehetősen szívósak és remekül használhatóak a légi támadók visszaverésére is.

A későbbi pályákon igen komoly gondot fognak jelenteni a lopakodó ellenfelek is, melyeket csak igen kevés egység képes érzékelni. A rakétatornyok például tökéletesen megfelelnek e célra, de támadásnál ezzel nem igazán vagyunk kisegítve. A Scientic Vessel már jóval használhatóbb példány, mivel egy halom kellemes képessége mellett még a lopakodó lényeket is kiszúrja. Harcban nem igazán jeleskedik, tehát erősen ajánlott a védelmére pár vadászrepülőt (Wraith) kirendelni.

Ha már a légierőnél tartunk, szólnék még a horrorisztikus fenntartási költségekkel és tűzerővel bíró csatahajókról (Battlecruiser) is. Ezeket impozáns méretük ellenére sem érdemes magukban bevetni, igazán halálos fegyverré csak a Yamato-ágyú kifejlesztése után válnak. Ekkor viszont már nincs megállás, az ellenfél őrtornyait egyetlen lövéssel múlt időbe teszik.

Hopp, itt a hasáb vége s még egy csomó humoros dologról nem szóltam. Például a rendkívül vicces orgyilkos (Ghost)-atomcsapás kettősről sem, pedig ezzel rendkívül sok borsot törhetünk a gaz ellenfelek orra alá (főleg multiplayer játékban). Hát, ezek kitapasztalását már a nyájas olvasóra vagyok kénytelen bízni...

ÚJRA HÚZHAT!

DARK REIGN

RISE OF THE SHADOWHAND

Olé,olé! Félreértés ne essék, nem Fradi-meccsen vagyok, csak abbéli örömömet próbáltam harsány rikoltozással kifejezni, hogy végre-valahára egy nagyszerű küldetéslemezt kaparintottam a kezeim közé. No persze nem is valami unofficial próbálkozás, hiszen az Activision által hivatalosan kiadott Dark Reign kiegészítő csomagról van szó. Címe: Rise Of The Shadowhand. Természetesen az eredeti játék is szükségeltetik hozzá.

A történet a kézikönyv alapján meglehetősen szövevényesnek tűnik, de azért megpróbálom dióhéjban előadni. A gonosz birodalmi (Imperium) sereget a Szabadság Őreinek (Freedom Guard) csak időlegesen sikerült visszaszorítani. Nemsokára megjelentek egy újabb, minden eddiginél halálosabb fegyverrel, amely egész planétákat képes volt elpusztítani (hogy honnan vették ezt a már-már szenzációs újdonságnak tűnő történetet, arról halvány lila gőzöm sincs...). A Freedom Guard kétségbeesésében bázisuk evakuálása mellett dönt: az Emancipator zászlóshajó vezérletével elindul a flotta. Rögtön a felszállás után felbukkannak a birodalmi hajók, és csak óriási veszteségek árán sikerül a csatát az Emancipatornak túlélnie. Mivel a hajó sérülései miatt még egy ütközet már végzetes lehet a számára, ezért a parancsnok merész húzással egy tér-idő kapun keresztül menekül el a birodalmi flotta elől. A vert sereg a galaxis túlsó felén találja magát, többezer fényévnyi távolságra kiindulópontjuktól. A menekülők még csak nem is sejtik, hogy hol bukkantak föl, de a rendszerben négy bolygó közül kettő alkalmas az emberi életre. A felszín alapos vizsgálata után kiderül, hogy ezt nemcsak ők tudják: egész véletlenül a birodalom titkosrendőrsége, a Shadowhand már több, mint háromszáz éve befészkelte magát a rendszerbe, ahol is az Osiris fedőnevet viselő titkos projekten dolgoztak. A galaxis túlsó felén sem könnyű az élet a Freedom Guard számára. Tovább menekülni értelmetlen: a felkelők elhatározzák, hogy utolsó lehelletükig harcolnak a gonosz birodalom zsarnoksága ellen – és itt lépünk be mi is a történetbe.



Bátor támadás indul az ellenfél bázisa ellen

Nos nézzük, miféle újdonságokkal találkozunk az alapjátékhoz képest. A Freedom Guard oldaláról hét, a birodalmi oldalról öt új egység található. Mindkét oldalon szerepel még egy-egy új épület, ezekkel lehet az új egységeket előállítani, valamint két terraformer egység.

A terraformereknek két fajtája van: a Road Terraformer a nehezebb terepet megtisztítja, ezáltal gyorsabban haladnak a szárazföldi egységeink. Kiválóan használható pl. erdős területek irtására. A Marsh Terraformer pontosan ellenkező tulajdonságokkal bír, ergo az ellenfél lassítására használhatjuk. Egyszer használatos egység mindkettő.

A Freedom Guard oldalon új közkatonáink a Ninevah bolygó őslakóinak soraiból kerülnek ki – már amennyiben egy hatlábú skorpió-szerű lényt közkatonának lehet nevezni (mi maradjunk a játékban szereplő Gant névnél). Harci tulajdonságait nem kis mértékben befolyásolja, hogy képes a regenerálódásra is. Sokkal szigorúbb gyerek a Gant nagytestvére, a Grendel. Tízezer fontnyi súlya és acélkemény izmai a nehéz tankok méltó ellenfelévé teszik. Szintén rendelkeznek a regenerálódás képességével. Az jó, hogy az őslakos lények velünk tartanak, de ez mit sem ér emberi irányítás nélkül. Erra a feladatra egy speciálisan kiképzett ember a leginkább alkalmas, akit itt Ranger néven ismerhetünk meg. Van egy bizonyos hatótávolsága, és amennyiben a Gantok és Grendelek ezen kívül esnek (illetve a Rangerünk elhalálozik), az állatok visszatérnek a vadonba, immár mindenféle irányítás nélkül. Talán nem szükséges a védelmének fontosságát hangsúlyoznom, éppen ezen okok miatt. A Grendel Rider egy Ranger és egy Grendel szimbiózisa, ebből következően szintén alkalmas az irányításra, de gyorsabb, és nagyobb a páncélzata, valamint a tűzereje. Az avenger a régi Outrider-típusú egységek felváltója. Nehézbombázó, óriási tűzerővel rendelkezik, köszönhetően az Emancipator roncsaiból kimenekített energiatorpedóknak – de két nagy hátránya is van: gyenge páncélzattal rendelkezik, valamint minden egyes lövés után újra kell tölteni. A Rat Mk2 az első részből már jól ismert csapatszállító továbbfejlesztett változata: gyorsabb a vízen és rendelkezik egy lézer üteggel is. Hátrányára változott, hogy nyugalmi állapotban a camouflage nem alkalmazható rajta. A Power Striker nevéből adódóan a birodalmi Taelon-generátorok legfőbb ellenfele – pillanatok alatt megszünteti az ellenfél bázisán az áramellátást, ami katasztrofális következményekkel járhat.

A birodalmi Shadowhand sem ténykedett hiába az elmúlt pár száz évben: a Reaper a legerősebb gyalogos egység a játékban, arról nem beszélve, hogy neutronfegyverét speciálisan az őslakók ellen fejlesztették ki. A Gemini Tank egy gépiesített Dr. Jekyll-Mr. Hyde: az egyik állapotában a leggyorsabb középméretű tank, de támadáskor egy lassú nehéztankká alakul át, miután a hajtóművekre fordított energiáit a fegyvereibe és a védelmi berendezéseibe transzformálja át. A Fury a birodalmi oldal mechwarriora, minden felszínen képes mozogni, iker Tachion-ágyúja és lézere segítségével irtja a jónépet. A Hades Bomber esetében is igaz a "nomen est omen" kitétel: pokoli élményben lesz része a megtámadottnak, ugyanis egy jó adag napalmot kap majd a buksijára odafentről. A páncélzata azonban nem a legjobb, és újratöltés nélkül fegyvertelen. Az Osiris projekt legdurvább fegyvere az EMP device: a Freedom Guard főépülete (headquarter) a célpontja, megszünteti a kommunikációt az ellenséges parancsnok és egységei között – a hatást nem kell részletezni.



Újsütetű Grendel Ridereink és szülőatyjuk (akarom mondani: házuk)



Pillanatfelvétel az egyik új küldetésből, amelyben egy konvoj kísérete a feladat

A Shadowhand Osiris matrix épülete, a másik oldalon pedig a Biocom, mint már említettem az új egységek egy részének előállításához szükséges, ezenkívül feltételei a HQ szintugrásának is.

Mindkét oldalon 7 új pálya áll rendelkezésünkre – az új bolygókból adódóan új felszínekkel is. Az irányítás az alapjátékhoz képest semmit sem változott, az új egységek használata nemcsak ajánlott, de van ahol kötelező is. Egyébiránt igen használhatóak lettek mindkét oldalon. Magát a kiegészítést jó szívvel ajánlom minden Dark Reign fanatikusnak, nemcsak az új egységek és pályák miatt, hanem mert új zenéket és nem utolsósorban elképesztően jó minőségű, új videókat is kapunk. Rengeteg új multiplayer pályát is tartalmaz a CD, amelyek közt igen jól megszerkesztettek is akadnak: pl. két emberi player a gép ellen. Amennyiben Instant Actiont választunk, az eddigi két fél helyett már négyet választhatunk (a plusz kettő a Shadowhand és a Xenite – ja, ez a fedőneve az új Freedom Guard csapatoknak). Az alappályák egyébként szerencsére igen nehézre sikerültek, szóval csak azoknak ajánlom, aki egyszer-kétszer már végigvitte az eredeti játékot.

Egy szó, mint száz: kiváló mission disk – bár mindegyik ilyen lenne!

rise of the shadowhand

Activision/Auran

http://www.activision.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: eredeti Dark Reign

Mint küldetéslemez, akár etalonnak is szolgálhatna

88%

Az elmúlt hónapokban csurig telítődött az autóversenyes játékok piaca. Elég ha csak az 576 Kbyte idei számait átlapozzuk: mindegyikben volt legalább két autós játék. Ezen mondjuk nincs is semmi meglepő, figyelembe véve azt, hogy mostanra értek meg azok a fejlesztések, amelyeket a 3D-kártyák megjelenése inspirált. Bizony ezek a gyorsító kártyák csodálatos dolgokra képesek, eleinte még én is elhittem, hogy a segítségükkel a PC végleg lepipálta a 32 bites konzolokat. Sajnos azonban mostanában egyre inkább az az érzésem, hogy a programozók alatt nagyon elszaladt a ló. Az egyre újabb és egyre drágább eszközök már nem annyira a programok minőségét javítják, hanem csak a készítőiket "kényelmesítik el". Hiába van egy 3Dfx kártya a gépünkben, ha nincs egy gyors procink, kénytelenek vagyunk a legjobb látványeffekteket kikapcsolni. (És akkor ráadásul még azzal kell "vigasztalódnunk", hogy hamarosan itt lesz a kártyák újabb generációja, amiért ismételten kénytelenek leszünk pénzt kiadni.)

M...
A volánnál Lemmy Kilm...

A SEBESSÉG

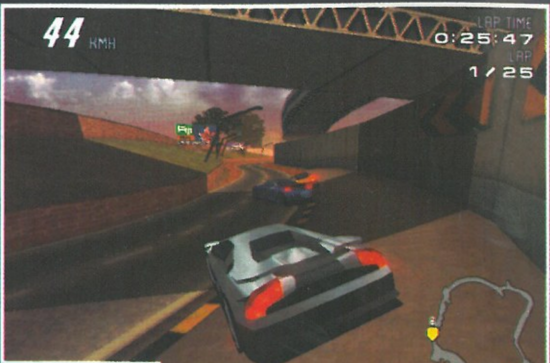
Szerencsére azonban a szoftvercégek között is akadnak kivételek, példának okáért itt van a legnagyobb skandináv fejlesztő cég, a Digital Illusions. A kitűnő svéd gárdát a régi Amigások jól ismerhetik, hiszen a flipper-trilógiájuk (a Pinball Dreams, Fantasies és Illusions) minden idők legjobb Amigás játékának számít. Hosszú csend után most a Motorheaddel ismét a minőséget célozták meg: egy futurisztikus autóversenyre invitálnak minket, amihez azt a bizonyos ritka "játéktermi érzést" ígérik. (A metálos olvasóinkat tehát rögtön le is hűtenénk, hogy a címnek semmi köze az azonos nevű heavy metal bandához.) Amolyan Blade Runner-korabeli, reklámokkal teli, modern városokban fogunk száguldozni, természetesen az oda passzoló, lapos építésű, áramvonalas sportjárgányokkal. Ha a 3D-engine tudását számba vesszük, nem csoda, hogy a csapat olyan sokáig nem hallatott magáról. Hogy a kocsik szép, gömbölyű formáit elérjék, csak az autók több mint 500 poligonból állnak (darabonként), amelyek ráadásul mindig az adott fényforrás szerint vannak beárnyékolva; vagyis jól látható, amint például az utcai lámpák fénye szépen végigfut a jármű oldalán. A pályák kialakítása hasonlóképpen részletes, mindegyik több mint 30.000 poligon felhasználásával készült. A grafikai "motornak" tehát sokszor több ezer poligonnal kell egyszerre, egy képernyőn dolgoznia, s mindezt – hogy a játéktermi érzés megvalósuljon – ráadásul megfelelő sebességgel kell tennie. Az eddigi PC-s játékok (kevés kivételtől eltekintve) többnyire csak a 30 képkocka/másodperces sebességet tudták tartani, ám a Motorhead átlaga valahol 50 körül mozog. Figyelembe véve a fentebb említetteket, ez szinte kész csoda! Igaz, ezt az értéket egy kevéske köd effektus és egy 3D-kártya segítségével tudja a gép igazán produkálni, ám az sem elhanyagolható, hogy a hardveres gyorsítás kikapcsolása után is még élvezhető marad a játék sebessége! (Magyarul a 3D-kártya nem alapkövetelmény.)

A LÁTVÁNY

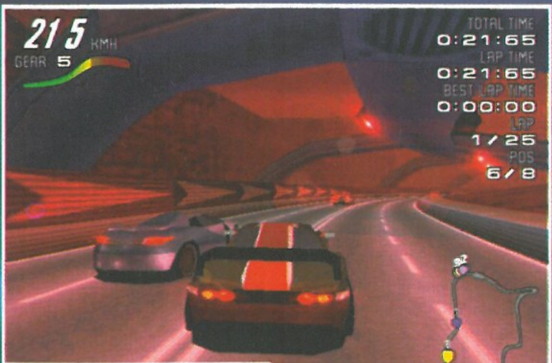
A játék során összesen 10 kocsihoz lehet szerencsénk, amelyekkel a Transatlantic Speed League versenyzőjeként Európán át, majd az Egyesült Államokon keresztül 8 gyönyörűséges pályán állhatunk rajthoz. A versenypályák nagyrészt városi szakaszokból tevődnek össze, de néhol a szabadba is kijuthatunk, az egyik pálya pedig egy elhagyott bányán vezet keresztül. A közeljövőben járunk, tehát az alaphangulat – ahogy már említettem – a Szárnyas Fejvadász világát tükrözi. Az esetek többségében reklámtáblákkal teli utcákon, felüljárók alatt, felhőkarcolók és modern "üvegpaloták" árnyékában, betonpalánkokkal szegélyezett utakon kanyarog a mezőny. Az épületek elrendezése és formája valóban valódi városokat enged sejtetni: ha oldalra pillantunk egy-egy üzletközpontot, netán egy benzinkutat láthatunk elsuhanni. A Digital Illusions grafikusai nagyon ügyeltek, hogy a fantázia teremtette helyszínek realisztikusnak hassanak, ezért a terepen minden egyes poligon színárnyalatát a körülötte lévő fényforrások szerint állapították meg. Ettől hat olyan valósnak az egész: noha az épületek kidolgozása és a textúrák felbontása nem jobb, mint bármely más játékban, az árnyékoknak köszönhetően úgy tűnik, mégis az. A grafikusok részéről például egy egyszerű, de zseniális fogás, ahogy a monumentális épületeket – ahogy szokás – alulról világítják meg, vagy ahogy az iroda-házak ablakaiból mintha neonfény szűrődne ki. Az összképhez nem kis mértékben hozzájárulnak a csodás fényeffektek. Villognak a bóják, az alagutakban futófények cikáznak végig, a magasabb épületek tetején (mint például a kábelhidak pillérein) is jelzőfény villog, és persze mindegyik kocsinak ég



A Blade Runner-rajongók otthon érezhetik magukat a pályákon



A híd árnyékából egy szép előzést indítok



Egy ilyen autósztrádáért vajon milyen magas pályadíjat kérhetnek?

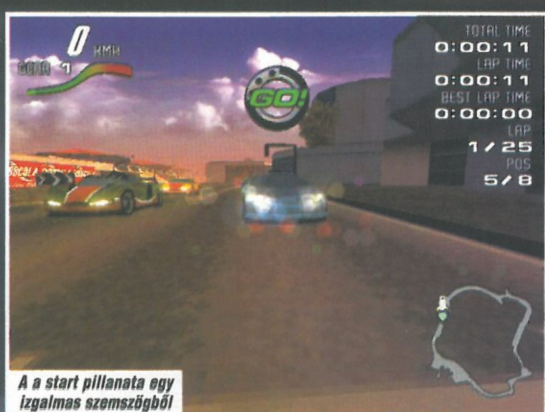
OTORHEAD

ister!

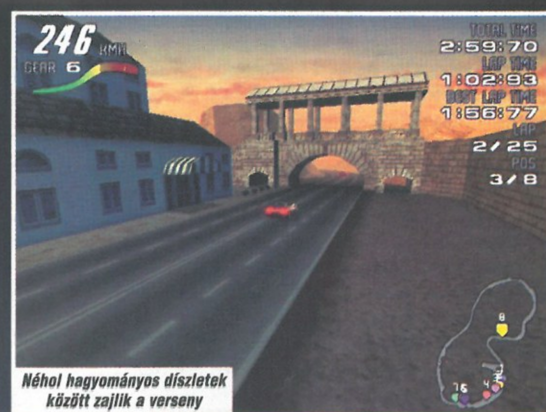
a fényszórója és az utcai lámpák is világítanak. Bár ezek a fényeffektusok (a kandeláberek kivételével) valójában nem világítják meg az őket környező poligonokat, nagyon valóságosnak hatnak, ugyanis a legapróbb fény is egy kicsit befátyolosodik a képzeletbeli kameránk lencséjén. Az innen-onnan előbukkanó fények egyfolytában elkápráztatnak minket, a teleobjektív effektus pedig tökéletesen működik: ha takarásban van a fényforrás, természetesen az effekt is eltűnik. (Ez ugyanis egyes játékokban nem ilyen egyértelmű.) Ha pedig már úgyis a látvány-effektusoknál tartunk, akár sorolhatom is őket tovább: az aszfalton megcsúszó gumik természetesen füstölnek, és hosszú fekete csíkot húznak, a lökdösődések során a falaknak csapódó autók oldala frankón szikrát vet, a figyelmetlen játékos bójákat, reklámtáblákat sodorhat el, szóval minden úgy történik, ahogy az egy féktelen verseny hevében elvárható. Noha civil forgalom nem zavar minket, azért érezhetjük, hogy mozgalmas nagyvárosokban járunk. A pálya mentén gyakran repül tova egy-egy űrhajó, a pálya fölött néhol lebegő rendőrautók járőröznek villogó fényekkel, a magasabb felhőkarcolók oldalán láthatjuk a lifteket működni, s csakúgy mint a Blade Runnerben, néha reklám-léghajók úsznak át a légtérben.

A VERSENYEK

Az opciók elég sokfélék, de nincs bennük semmi különös. Van ugyebár gyors verseny (Quick Race), aztán szabadon választott futam (Single Race), s természetesen van Multiplayer játék is. (Hálózaton keresztül, nyolcan egymás ellen csak igazán élvezetes a játék.) A fő "attrakciót" a League Race jelenti, ahol 7 gépi versenyzővel mérhetjük össze a tudásunkat. A legjobb időinket a Time Attackkel, és a Ghost Mode-dal próbálhatjuk megdönteni. (Ha valaki esetleg nem tudná: a Ghost Mode-dal a futam idejére egy korábbi eredmény szellemautója kapcsolható be.) A League Race-ben három versenyosztályban indulhatunk, s ahogy haladunk előre, úgy nyílnak meg az újabb pályák, és úgy válnak választhatóvá az újabb kocsik. A versenyeken végezvén az ügyeskedéseinket vissza is nézhetjük, s ha nagyon elégedettek vagyunk a látottakkal, akár el is menthetjük az egészet.



A a start pillanata egy izgalmas szemszögből



Néhol hagyományos díszletek között zajlik a verseny

Bár kétségtelenül az a legjobb szórakozás, ha hálózaton keresztül egymással próbálunk kitolni és egymást szorítgatjuk a falhoz, azért a gépi ellenfelek sem megvetendők – az intelligenciájuk úgy lett megkódolva, hogy a játék során tanuljanak, és reagáljanak a manővereinkre. Ennek köszönhetően nincs két egyforma verseny, nincs egy állandó formula, ami szerint vezetve mindig győzni fogunk. Mondjuk azt azért nem mondanám, hogy a játék túlzottan nehéz, ugyanis a kocsi kezelhetősége viszont nagyon egyszerű. A sportos járgányok kemény rugózásúak, és minthogy végig aszfalton folynak a versenyek, "rallybajnokoknak" a program nem jelent kihívást. Bárki könnyedén elvezeti ezeket az autókat, hiszen hiába csúsznak meg a gumik, az uralmunkat soha nem vesztjük el a jármű felett – csak akkor áll az autó keresztbe, ha tényleg nagyon bénák vagyunk.

Levonva a konzekvenciát tehát könnyen meglehet, hogy hosszú távon a megszállott autóversenyzők továbbra is a Screamer Rally-t vagy valamelyik F1 szimulációt fogják nyüstölni, de azért látványosságnak egyáltalán nem rossz program a Motorhead. Aki valóban arra a bizonyos játéktermi érzésre vágyik, nem csinál rossz vásárt ezzel a játékkal.

V.Z.



A hajtűkanyarok ideális helyek az előzésre

motorhead

Gremlin Interactive/Digital Illusion

http://www.gremlin.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG G
JÁTSZHATÓSÁG G
SZAVATOSSÁG G
ZENE BONA A

Minimum: P133, 24MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

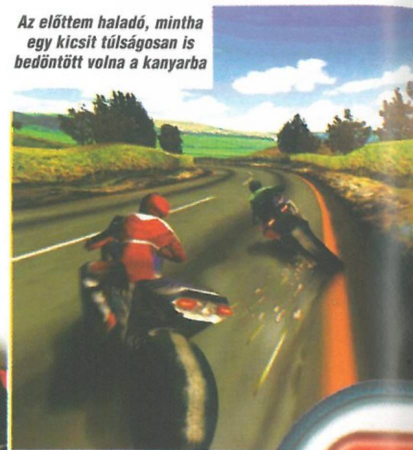
Szépségét tekintve a Motorhead valóban a játéktermi gépek színvonalán áll

89%

Egy jó motorverseny megírása kétségtelenül sokkal körültekintőbb munkát igényel, mint egy egyszerű autós játéké – eme állítást igazolja az a tény is, hogy ebben a műfajban bizony nincs túlkínálat a piacon. A közönség többfajta elvárása kétélű kardként függ az alkotók feje fölött: egy ilyen programnak egyrészt a motorozás valódi élményét kell visszaadnia, másrészt viszont kicsit el kell rugaszkodnia a valóságtól, hogy a játék könnyen irányítható és egyáltalán játszható legyen. Tavaly a Delphine megmutatta, hogyan kell realisztikus motorversenyt készíteni: a Moto Racerben valóban úgy kell döntögetni a superbike-okat és ehhez úgy kell áthelyezni a pilótánk súlypontját, ahogy a valóságban: megfelelő sebességnél a megfelelő mértékben, és persze a megfelelő időzítéssel. Elég csupán egy pillanatnyi fáziskésés, és máris a palánknak csapódunk. Nos, a Ubi Soft gondozásában megjelent Redline Racer ennek pont az "inverze", ám ennek ellenére legalább olyan élvezetes mulatság.

SZOLID MOTOROSOK




Az előttem haladó, mintha egy kicsit túlságosan is bedöntött volna a kanyarba

A Redline Racer egy bármikor elővehető arcade "automatának" készült, s mint ilyen, a játéktermi versenyek hangulatát próbálja az otthonunkba csempészni. A legfőbb szempont a tetszetős külcsín volt, amihez természetesen a 3D-kártyák tudását hívták segítségül. Grafikailag a játék nem is marad el a legújabb automatáktól: a kifogástalan külalakú 3D-s motorkerékpárok remek kidolgozású tájakon repesztenek, többek közt hullámzó tenger mellett, vagy épp szakadó hóesésben. A terep "kirajzolása", a képernyő frissítése tökéletesen sima – szinte nem is értjük, hogy ilyen profi grafika mellett ezt hogyan sikerült kivitelezni. A dolognak mondjuk van egy kis trükkje: amint az a figyelmes szemlélőnek feltűnhet, a tájak egy csöppet mesterkéltek, aminek az az oka, hogy minden tereptárgy a pálya közvetlen környezetébe lett bezsúfolva. Távolabbra soha nem látni, hiszen szinte minden verseny mélyutakon folyik; azaz hol egy szikla, hol egy domb, hol pedig fák szegélyezik a pályákat, de legjobb esetben is csak a végtelen tengerre van rálátásunk. A gépnek tehát csak ezt a kevés terepet kell "észben tartania". (Amikor egy kissé kiszaladunk a pályáról, furcsának is tűnhet, milyen közel van a "világ vége".)


Hegyek között, völgyek között zakatol a motor...

A HELYSZÍNEK

Joggal mondhatjuk tehát, hogy minden elismerésünk a grafikusoké. Az első pálya még csak egy egyszerű aszfaltút, ami egy sivatagi kanyonban fut végig, ám már ez is sejtetni enged valamit, mi várható még. Ahogy haladunk előre, egyre szebb tájakra visz minket a motorunk: a második pályán egy gyönyörű tengerparton rajtolunk. Az ötlet mondjuk elég extrém, kíváncsi lennék ugyanis, hogy aki ezt kitalálta, mit kezdene egy superbike-kal a tengerpart homokjában. Az ilyen pályákon igazán lecserélhették volna a gépeket crossmotorokra (mint a Moto Racerben). A helyszín viszont kétségtelenül festői: rögtön egy frankó kis öblöt kell megkerülnünk, majd egy csodaszép vízesés alatt húz el a mezőny. Sziklákat, szárazra vontatott halászhajókat kell kerülgetnünk, s nagyokat ugrathatunk a homokbuckákon. Hogy ne legyen túl egyszerű a dolgunk, a pálya nyomvonalát a tengerparti deszkamóló cölöpjei között jelölték ki. A harmadik pálya legalább ilyen nehéz: a rétek, szántóföldek és erdőségek határán húzódó aszfaltút egyrészt nagyon keskeny, másrészt elég kanyargós. Hosszas játék (és szenvedések) árán végül sikerült behoznom a következő három pályát – ehhez mindössze csak meg kell nyerni az arcade versenyt az első három pályán a nehezebb fokozaton. A negyedik pálya ismét sziklás tengerparton játszódik, csakhogy immár a mezőny felkanyarodik a sziget belsejében húzódó kis köves, kavicsos útra. Ez a pálya egyébként nagyon rövid, igaz, hogy az út keskenységének köszönhetően kényszerűek vagyunk kicsit visszavenni a tempóból – főleg a sziklák között, ahol szűk réseken kell átlavíroznunk. A következő, az Orchard Lane pálya ugyanolyan vidéki miliőben játszódik, mint a harmadik helyszín, ám még több a kanyar, az ugrató, és a beláthatatlan emelkedő. Az első igazán új környezet a Grand Blanc pálya: szakadó hóesésben, egy fenyves hegyvidéken kell motoroznunk, ráadásul a pályáról csak egy keskeny sávban lapátolták el a havat. A sűrű hóeséstől alig látni előre, ám nehogy azt higgye valaki, hogy ezzel a grafikusok csak munkát akartak megspórolni: a táj ugyanolyan részletes, mint bárhol máshol. Ha csak egy pillanatra is, de a ködből mindig előbukkan egy-egy faház, egy sziklás hegyoldal, egy útlezárás, esetleg egy parkoló helikopter. A játék dobozán olvasható info szerint a programban hat különböző környezetben összesen 10 pályán próbálhatunk szerencsét, ám a következő négy pálya felderítéséhez e cikk elkészültéig még nem volt elég türelmem. Hogy miért? Rögtön megmagyarázom.

SZERENCSEJÁTÉK?

Rég nem húztam fel magam egyetlen játékon sem annyira, mint ezen a Redline Raceren – néha (a monitorom és billentyűzetem megóvása érdekében) egész egyszerűen kényszerpihenőt kellett tartanom. Noha a motor irányítása jóval egyszerűbb, mint a Moto Racerben (hiszen mégis csak egy arcade stílusú játékról van szó), az emberem sokkal többször fetrengett az út porában. Az esések amúgy még egyetlen motoros játékban sem voltak ennyire realisztikusak: a pilótánk frankón úgy repül el, mint egy hús-vér ember, a motorkerékpárja meg pontosan úgy szaltózik és pörög a nyomában, ahogy a falról vagy oszlopról éppen lecsapódott. A motorokkal kétségtelenül túlságosan jól lehet manőverezni, mégis valahol a viselkedésük nagyon valóságos. Ha véletlenül rámegyünk egy nem kívánt ugratóra, bizony már repülünk is ki a pályáról. Aztán például amikor felelőtlenül egy bukkanós útszakaszon turbózunk, úgy ahogy kell megdobódik az első kerék, majd kiszalad alólunk a motor, a piló-

tánk pedig egy hátast vet a talaj felé. Vagy említhetném azt, amikor a göröngyös kanyarokban kidobódik oldalra a hátsó kerék – csakúgy mint a valóságban, ilyenkor már szinte lehetetlen elkerülni az esést. Ez persze mind jó dolog, csak az a baj, hogy a bukkanók kiszámíthatatlanok és előre nem láthatók. Idegesítő ez annak ellenére is, hogy a program szemlátomást próbál nekünk segíteni. A pilótánk a játszhatóság érdekében nagyon nehezen veszti el az egyensúlyát, sokszor olyan bravúrokat produkál, ami még egy BMX kerékpárral is menő dolognak számít. De bármilyen ügyes is, a többi versenyző szemétségét ő sem tudja kivédeni. Minthogy természetesen mindig az utolsó helyről rajtolunk, előbb mindig át kell verekednünk magunkat a mezőny sűrűjén. Hihetetlen, mennyire patkány módon lökdösődnek a többiek, és persze mindig mi húzzuk a rövidebbet. Például örülök, hogy beveszem a kanyart, mire jön valaki és nekitaszít a pálya menti fának, táblának, vagy a checkpoint oszlopnak.

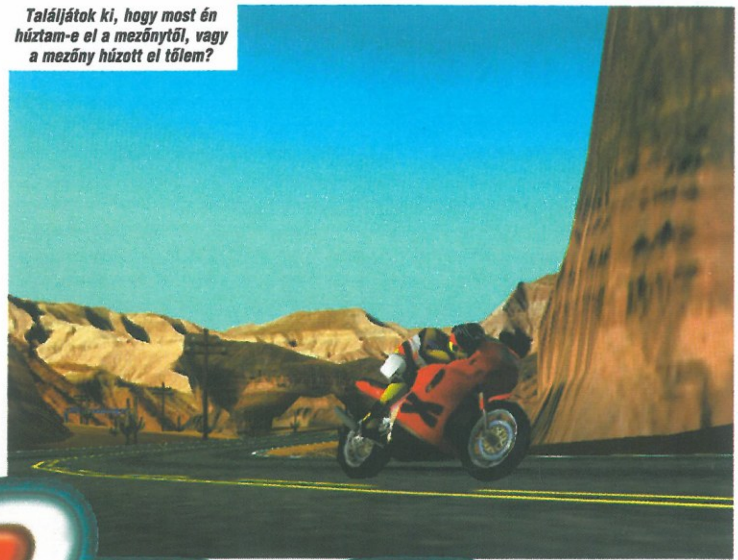


Először megpróbáltam taktikusan, okosan motorozni, ami azonban szemlátomást inkább csak rontott a helyzeten. Ha lassítunk, vagy ha egy kicsit is más szögben megyünk rá egy kanyarra, mint a többiek, szinte biztos, hogy valaki hátulról fellök minket. Eléggé nehezen jöttem rá a legkevésbé kézenfekvő, ám a programban annál inkább hatásos módszerre: egyszerűen csak csutkára kell húzni a gázt, és az út közepén maradni. Persze így is nagy esélyünk van arra, hogy csúnyán telibe kapunk egy lassabb versenyzőt, vagy hogy egy alig látható bucka megdobja a motorunkat, de ez ellen semmit nem lehet tenni – legfeljebb fohászkodhatunk. Sajnos tény, hogy ebben a játékban többet nyom a latban a szerencse, mint az ügyesség. Legfeljebb a bukkanómentes útvonalakat tapasztalhatjuk ki, azaz nincs mese: az aktuális pályát "rongyygyá" kell gyakorolni.

A JÁTÉKMÓDOK

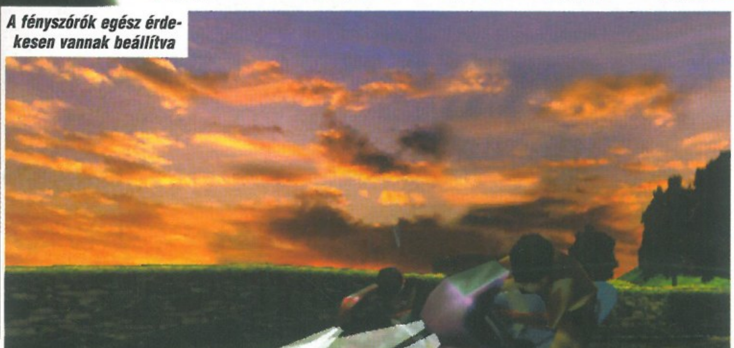
A versenyeken 16 versenyző indul, mellesleg a riválisainkon kívül még a játéktermekből átvett időlimit is ellenünk lesz. A normál versenyeken, vagyis az Arcade módon kívül indulhatunk csupán időre menő futamokat is: a Time Attacknél csupán egy ellenfél, az előzőleg futott eredményünk szellemmotorosa lesz. Networkös játékra is van lehetőség; a hálózati menetekben maximálisan nyolcan vehetnek részt. A Configure menüben az irányításon (Controls), illetve a grafikai és hang paraméterek (Graphics/Sound) átállításán túlmenően csapatot és versenyzőt is választhatunk (Team). A versenyzőválaszték 16 tagot számlál, mindegyik csapatnak van férfi és női pilótája is. A nők alkatra egy kicsit vékonyabbak, de a vezetési stílusuk nemigen tér el. Sokkal inkább befolyásoló tényező, hogy a versenyek előtt milyen motort választunk. Nyolc motorból áll a készlet (és még állítólag vannak bónuszmotorok is), de kezdetben mindössze csak három jármű ak-tív. A motorok alatt látható vázlatos grafikonon a következő tulajdonságokat láthatjuk rangsorolva: végsebesség, gyorsulás, kezelhetőség, fék. Csakúgy mint a pályaválasztásnál, új motorokat is csak akkor kapunk, ha sikerül megszereznünk az aranyérmet a pályák nehezebb fokozatán. (A megszerzett érmeket a pályaválasztó képernyőn a nehézségi szint kapcsolói fölé teszi ki a gép.) Miután kiválasztottuk a motorunkat, beállíthatunk manuális váltót is, melyet majd a le/fel kurzorgombokkal lehet kezelni. Az irányítás szempontjából fontos még az "A" gomb: ezzel lehet turbózni. Gázt adni, illetve fékezni a bal Shift és Ctrl gombokkal lehet. Természetesen többféle nézet is választható (F2/F3), továbbá a futamok utáni visszajátszásnál akár külső szemlélőként is nézhetjük magunkat.

Találjátok ki, hogy most én húztam-e el a mezőnytől, vagy a mezőny húzott el tőlem?



Redline Racer

A fényszórók egész érdekesen vannak beállítva





Vízparti "csendélet"

A teljes összkép érdekében röviden még visszatérnék a főmenüre: a Web Page-dzsel állítólag új dolgokat lehet találni az Interneten, a Demoval pedig egy bemutatót nézhetünk végig a pályákról.

ÖSSZEGEZVE

Nos tehát, ennyit tud a Redline Racer. Grafikailag mindenképp az élbolyba tartozik, még akkor is, ha a motorok fényszórója bizony nem túl sok dolgot világít meg. (Ennek ellensúlyozására viszont említhetném a valósághű teleobjektív effektust.) A hang és a kép remek összhangban van: a hóesésben például egy helyen zakatolásra figyelhetünk fel, mire az ég felé pillantva egy függővasút kocsijait láthatjuk komótosan mozogni. Mindegyik helyszínt valami ehhez hasonló tereptárgy kelt életre – a hullámzó tenger külön említésre méltó, hiszen a pályára felcsapódó hullámok akár a verseny kimenetelébe is beleszólhatnak. Az ellenfelek ugyan kétségtelenül nagyon idegesítőek, de azért például én is mindig újra nekifogtam a versenynek, szóval aki szereti a motorversenyeket, jó ideig ellesz ezzel a játékkal.

V.Z.

redline racer

Ubi Soft/Criterion Stidios

http://www.ubisoft.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

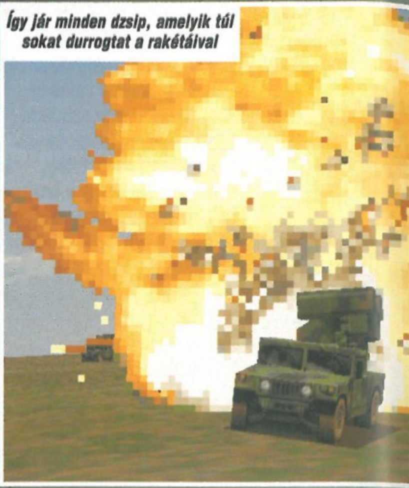
Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95, 3D-kártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM

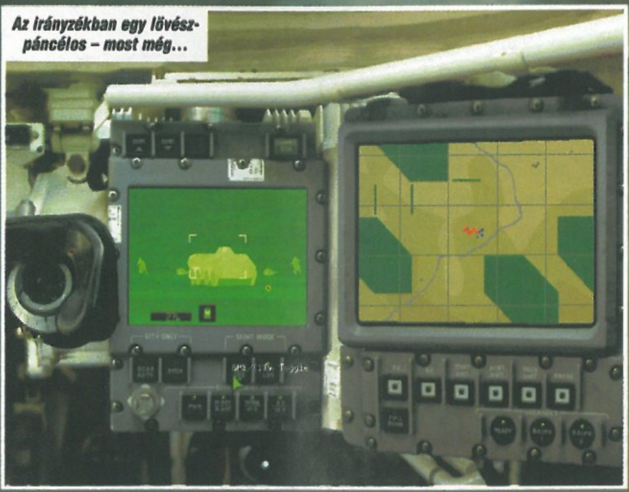
Szokásos arcade verseny, a szokásosnál szebb kivitelben

86%

Olvasóink közül valószínűleg már csak kevéseknek dereng fel valami az M1 Tank Platoon neve hallatán, és nekik is bizony jó mélyre kell ásniuk az emlékeikben. Immár kilenc éve, hogy a MicroProse kijött ezzel a maga idején szenzációs Amigás anyaggal: ez volt talán az első igazán realisztikus tank szimuláció. Kilenc évet kellett várni a folytatásra, de nem hiába! Több szempontból is mostanra érett meg a helyzet a folytatáshoz: azóta már jelentősen korszerűsödött a haditechnika, és "mellesleg" időközben szétesett a Szovjetunió és lezajlott egy Öböl-háború. Rengeteg új fegyver tudása Szaddámnak "köszönhetően" lett tesztelve, a készítőknek tehát újabb és pontosabb adatok álltak a rendelkezésükre. Minthogy a programban most is a legmodernebb haditechnikát vonultatták fel, néhány dolgot most is csak úgy nagyjából tudtak betájolni, hiszen a gyártók általában titokban tartják a pontos adatokat – de a tapasztalatokból kiindulva így is sokkal pontosabb lett minden. A kézikönyvben és a játék során egy egész lexikonnyi technikai adatot tanulmányozhatunk, és megismerkedhetünk a páncélos hadviselés minden fortélyával. A másik fontos tényező, hogy a számítógépünk tudása még talán a haditechnikánál is többet fejlődött; a Pentium processzorok és a 3D-kártyák tudását felhasználva, hihetetlenül élethű csatákat lehet immár produkálni. (A 3Dfx kártyákhoz szükséges Glide drivert külön mellékelték a CD-n.) Fantasztikus az új külső, követő nézet, mellyel bármelyik egységünket bármilyen szögből nyomon követhetjük.

A terep grafikája ugyan nem egy nagy durranás (néhány bokor csak egyszerű textúraként van ábrázolva), ám a járművek kidolgozása, és a becsapódó lövedékek elképesztően valósághűek. A külső nézetből frankón látni, ahogy siklik a lánctalp a kerekek alatt, vagy ahogy a torony a célt befogva a jármű testétől függetlenül fordul, az egész hatalmas acélmonstrum pedig nehézkesen leng a terep egyenetlenségei szerint. A géppuskalövedékek szanaszét pattognak a szinte áttörhetetlen páncélzatokról, a tüzérségi támogatásnál csak úgy süvítenek a lövedékek, majd összevissza repkednek a kicsapott földdarabok. Ha netán találatot kap az egyik tankunk, nagy robaj kíséretében egy tűznyelv csap fel az ég felé, majd miután eloszlott, a tank lekonyult csöve és a toronyból kiáramló füst adja a tudtunkra, hogy egy járművet sajnos le kell írnunk a szakaszunkból. De nemcsak a tankok, hanem minden szövetséges és ellenséges jármű is maximálisan élethűen van modellezve – beleértve a légteret átszelő vadászgépeket és a földön kúszó, majd rohamra induló gyalogosokat is. Minden nagyon realisztikus: a katonákat például akár el is gázolhatjuk, vagy ha van hozzá türelmünk, egyenként szedhetjük le őket a toronygéppuskával.


Így jár minden dzsip, amelyik túl sokat durrogtat a rakétával


Az irányzékban egy lövészpáncélos – most még...


Teliholdas éjszaka Moldáviában (mindenki jól lát mindent?)



Ezt a célpontot igazán nehéz lenne elhibázni

STRATÉGIA ÉS AKCIÓ

Az M1 Tank Platoon 2 ráadásul nem csak egy kitűnő szimulátor, hanem egy összetett stratégiai játék is – sőt, inkább ez utóbbinak mondható. A feladatunk nem csupán egy tank irányítása, hanem egy egész szakasz tartozik a közvetlen parancsnokságunk alá. A legtöbb küldetésnél nem is csak a négy tankból álló csapatunkra kell ügyelnünk, hanem más szakaszoknak is parancsokat kell osztogatnunk, és – a hadműveletek irányítójaként – légi vagy tüzérségi támogatást is kérhetünk.

Ha Single Player (egy játékos) üzemmódot indítunk, elsőként azt kell megmondanunk, hogy az Egyesült Államok melyik hadosztályában kívánunk szolgálni. Három lehetőség közül kell választanunk, bár ez csupán annyit jelent, hogy az éles hadjáratok során majd milyen segítséget vehetünk igénybe.

A Haditengerészetet (Marine) érdemes talán a legkevésbé választani, mivel a lehetőségeik elég korlátozottak: gyalogsággal, legfeljebb Cobra helikopterekkel sietnek a segítségünkre. Ezzel szemben ha a szárazföldi erőket preferáljuk (Armored, Cavalry), M2-es és M3-as Bradley tankokra, Apache és Comanche helikopterekre, és nem utolsó sorban hathatós tüzérségi támogatásra számíthatunk.

Miután így megvan a szakaszunk (az alattunk szolgáló katonákat tetszésünk szerint nevezhetjük át), irány a csatatér.



nehézsúlyú M1

A program számos játékmódot kínál fel: már csak ha a tréninget választjuk, akkor is két helyre mehetünk gyakorlatozni. A Fort Knoxban található küldetéseken a "céllövést", a tank és a szakasz irányítását sajátíthatjuk el, míg Fort Irwinban már bonyolultabb taktikai elemeket kell begyakorolnunk. Nagyon klassz egyébként, hogy a gyakorló küldetések mellett néhány videobejátszást is megnézhetünk: Fort Knoxban tanulmányozhatjuk a tankunk felépítését, azaz a jármű erős és gyenge pontjait (bár gyenge pontja tulajdonképpen nincs is), a National Training Centerben pedig a főbb taktikai fogásokról esik szó.

A HADSZÍNTEREK

Hálózati játéknál maximum öten lehet játszani és mindenhol meg kell lennie a játéknak. Négy játékos egy-egy tankot fog irányítani, az ötödik pedig az ellenséget. De hagyjuk most a hálózatot, nézzük inkább a fő küldetéseket, azaz a hadjáratokat (Campaign), melyeknek három különböző nehézségi szinten lehet nekikezdeni. Öt válsággóczet közül választhatunk: a csaták valós környezetben, valós helyeken játszódnak, ám szimulált konfliktusokkal. Tanúi lehetünk először is a Második Öbölháború kitörésének – természete-



sen ismételten Irak ellen. Aztán az egyiptomi elnöknek siethetünk a segítségére, s egy Líbia felől érkező inváziónak kell az útját állnunk. A harmadik helyszín a Távol-Kelet: fura módon az orosz elnök az USA segítségét kéri bizonyos lázadó erők leveréséhez Vlagyivosztoknál. Egy másik hadjáratban a szakadár moldovánok okoznak problémát: egy "maréknyi" NATO békefenntartóval kéne feltartani az ukrán rohamot mindaddig, amíg az erősítés meg nem érkezik. Végül harcolhatunk a Harmadik Világháborúban az újraéledt Szovjetunióval szemben – a hadszíntér ebben az esetben Lengyelország lesz. Klasszak egyébként a küldetéseket megelőző videók: mintha csak a CNN-t néznénk.

Választhatunk különálló küldetéseket is: a mesterséges hadszínterek mellett néhány – immár történelemnek tekinthető – csatát játszhatunk újra, köztük természetesen párat az Öböl-háborúból. Ha meglepetést kívánunk, választhatunk véletlenszerűen is küldetést (Random).

AZ IRÁNYÍTÁS

Az irányításról most csak szemléltetésképpen, kedvcsinálóként szólnék, hiszen ha teljes leírást szándékoznék készíteni, folytatá-

tankráció

TANK PLATOON II



sos "kisregényként" kéne a Cinkelt Lapokban leközölnünk. A játék vaskos kézikönyvében amúgy is minden le van írva, sőt a bonyolultabb dolgok példákkal vannak illusztrálva. (Persze a megértésükhöz az angol nyelv ismerete feltétlenül szükséges, bár anélkül a játékkal sem megyünk sokra.) Elöljáróban elmondanám, hogy a billentyűzeten szinte minden gombnak van valami jelentése, de nem kell mindet "bemagolni", mivel egy csomó dolgot az egérrel is kapcsolgathatunk. Akik egyébként rendelkeznek egy ún. PCdash controllerrel, határozottan előnyben vannak, a játék ugyanis támogatja az eszközt, s mellékeltek hozzá egy billentyűzetkiosztást is. A tankot egyébiránt a kurzorgombokkal irányíthatjuk, célozni pedig joystickkel lehet. (Az egér is használható, de nem olyan jó.)

Mint ahogy már utaltam rá, ez a játék akció és stratégiai program egyben, tehát attól függetlenül, hogy mi a szakaszparancsnokot alakítjuk, átvehetjük a tüzérünk feladatát is. Összesen hat főbb belső nézet közül válogathatunk (a funkcióbillentyűkkel), plusz még van a térkép nézet. A legtöbb időnket térkép vizsgálása után a parancsnoki "kabinban" fogjuk tölteni, ezen a nézeten ugyanis megvan egyrészt a terepre 360 fokos rálátást biztosító (és a lövész nézetétől független) CITV műszer hőképe, és emellett láthatjuk a térképet is – igaz a terepből innen csak egy 4x4 km-es területet követhetünk nyomon. A parancsnoknak még két további nézete van: az egyikkel csak a terepet mérheti fel, a másikkal pedig a toronygéppuskát kezelheti. Amennyiben a lövészünk szerepét választjuk, először is van egy nagy kapcsolótábla, ahol minden gombot megtalálunk, ami a lövegre vonatkozik, és van kétféle célzó nézet. Az elsődleges célzóberendezés egy teljesen automata eszköz: mindent elvégez helyettünk, nekünk csak rá kell mutatnunk a célpontra. A segédnézet – ahogy a neve is utal rá – csak egy póteszköz arra az esetre, ha az automata célzóberendezés megsérülne. Ebben a nézetben sokkal nagyobb szerepe van a fokbeosztásnak, hiszen a célpont nagyságának figyelembevételével nekünk kell kiszámolnunk a távolságot és eszerint kell állítanunk az irányzékon.

A szakaszunk többi tagjának, illetve a többi szakasznak a térkép képernyőjén oszthatjuk az "ukázokat". Egyrészt utasíthatunk egy egész szakaszt egyben (Platoon), de adhatunk egy-egy járműnek külön is utasítást (Vehicle). A support gombbal innen hívhatjuk a támogatást is. A parancsok elég egyértelműek: az ellenség megközelítéséhez útjelző pontokat adhatunk meg, s természetesen azt is meg kell határoznunk, hogy mit csinájanak embereink az ellenséggel való találkozáskor: üldözzék-e, avagy csak egyszerűen tüzet nyissanak rá, csak néhányat pörköljenek oda és haladjanak tovább, esetleg ne is csináljanak semmit. Megadhatjuk azt is, hogy a szakasz milyen alakzatban és milyen sebességgel haladjon. Ha éppen csapatszállító eszközről van szó, az Unload/Load Infantry gomb is aktív: ezzel zsuppolhatjuk ki/be a katonákat. A képernyő jobb felső részében arról tájékozódhatunk, hogy az aktuálisan kiválasztott egységnek milyen műszaki problémái merültek fel – ha valahol a destroyed felirat áll, ott már nem tehetünk semmit.

A program olyannyira élethű, hogy ha esetleg sikerül befejeznünk élve egy hadműveletet, a jól szerepelt katonáinkat ki is nevezhetjük, illetve kitüntethetjük. A katonáink harcedzettsége kihatással van a tudásukra is, tehát érdemes az embereinkre vigyázni.



A légtérből néhány foltos tyúkanyó vigyázza lépteinket

PROFI, DE NEM HIBÁTLAN

A játék megalkotásánál kulcsszó a realizmus volt. A felhasznált fegyverek kezelőfelülete, és azok ballisztikája olyannyira valósághűnek tűnik, hogy még a hivatásos katonákat is sikerült elkápráztatnia. Ugyanakkor az élvezhetőség és az izgalom fokozása érdekében néhány tekintetben az alkotók engedményekre kényszerültek. Például a legújabb generációs M1 tankok páncélzata szinte már teljesen áttörhetetlen, a játékban azonban kellő lőtávolba kerülve, nyugodtan ki lehet füstölni őket.

Az M1 Tank Platoon 2 az elődhöz hasonlóan ismét egy új etalon a tank szimulációk között, de sajnos vannak hibái is. A legnagyobb gond az, hogy rengeteg az orvosolatlan programhiba – igaz, a MicroProse már ígéri hozzájuk a javító patch file-t. Például nem értettem, miért van az, hogy egy égő tankban továbbra is lehet irányítani a géppuskát, csak épp lőni nem lehet. A mesterséges intelligenciával is gondok vannak: alapvetően ugyan kikerülik egymást a tankok, ám ha jobban besűrűsödik az akció, vagy esetleg egy égő roncs jön a képbe, ostobán nekihajtanak egymásnak a pilótáink. Elképesztő, hogy ha megállunk, a tankok okosan keresik maguknak a biztonságos helyet, ugyanakkor nem képesek maguktól rájönni, hogy egy terepakadályt (például egy erdőt) melyik irányból érdemes a legrövidebb úton kikerülni: idétlenül állandón megpróbálkoznak áthajtani rajta. Az is elég nagy hülyeség, hogy társaink nem figyelnek oda, hogy ne a tank legsérülékenyebb hátsó részét mutassák az ellenség felé.



Mindenki a fedélzetre! (De vajon hogy fognak beférni?)

A KEZDÉSHEZ:

Végül jöjjön néhány tipp! A legalapvetőbb dolog, hogy mindig a legalacsonyabb fekvésű területeken mozogjunk, magyarul ne hagyjuk, hogy szakaszunkat korán észrevegyék. Támadásnál mindig a legideálisabb alakzatot vegyük fel, azaz maximális tűzerővel nyomuljunk, s ezalatt minél kevesebb támadófelületet kínáljunk fel. Ha kérhetünk légi támogatást, ne habozzuk kihasználni, hiszen a vadászgépek felderítik helyettünk a terepet. Támadásnál mindig a legnagyobb veszélyt részesítsük elsőbbségben. Ne becsüljük le a gyalogságot: ugyan lassan és nehézkesen mozognak, ám a rakétavetőikkel igen kártékonyak. Próbáljuk meg meglepni az ellenséget, esetleg bevárni valahol. Érdekes észrevétel például, hogy ha egy szakasznak egy hegyi út alatt jelöljük ki az utolsó útjelzőt, a csapat először csak megáll a megadott helyen, ám aztán lassan fedezéket próbál keresni. A könnyű páncélzatú ellenfelekre – ha tehetjük és van rá időnk – ne pazaroljunk erős lőszert, egyszerű HEAT lövedékekkel füstöljük ki őket. (Adjuk ki a "tüzet szüntess" parancsot és manuálisan váltsunk át a kívánt lövedékre.)

V.Z.

m1 tank platoon II

http://www.microprose.com

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENEBONA	

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-gyorsítókártya

A legmeghökkentőbb háborús élmény, amit PC-n átélhetünk

91%

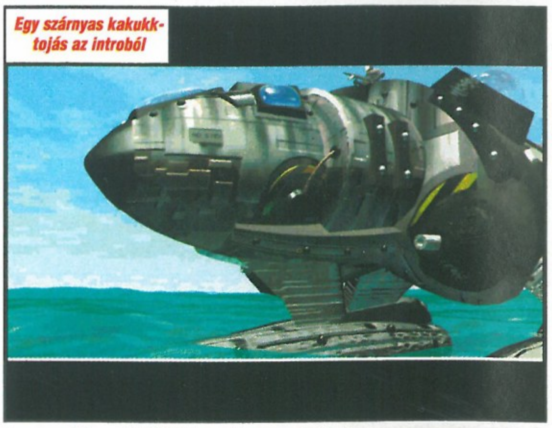
DEADLOCK II: SHRINE WARS



Idestova lassan egy évtizede, hogy a Sim City lerakta az alapköveit egy vadonatúj játékstílusnak, amelyben egy város (ország, bolygó – és még ragozhatjuk) aprócseprő gondját-baját vállalhattuk magunkra. Sid Meier remek Civilisationja egy jó adag ötlettel (technológiai fejlődés, katonai vonatkozások) tovább bővítette a stílus arzenálját, és e két alapmű világsikere garantálta, hogy manapság már egy szép nagy rakás hasonló stílusú 'életjátékkal' töltheti üres perceit a kategória minden rajongója. Ebbe a vonulatba tartozik a Deadlock II: Shrine Wars is, amelynek Cyberlore nevű fejlesztői már néhány Warcraft II és Heroes of Might and Magic II kiegészítés révén már jól ismertek lehetnek a tisztelt publikum előtt.

VALAHOL EGY MESSZI, MESSZI GALAXISBAN...

(Khm. Bocsánat, megint kitört rajtam az akut személyiségzavarom.) Talán nem árulok el különösebb titkot, ha jelzem, hogy a játék a két évvel ezelőtt megjelent Deadlock folytatása – pontosabban továbbfejlesztett változata. Ab-



Egy szárnyas kakukktojás az introból

ban ugyebár a ráérő játékos sikeresen kolonizálta a Gallius IV bolygót, és boldogan élt, míg fel nem fedezte egy ősi faj, a Régiek nyomát. Mint rendesen, a Régiek egy titokzatos tudás birtokában voltak, melynek titka valahol szülőbolygólyukon, a Xythrán leledzik. Mivel épp úgysem volt más dolga, továbbá megint roppant gyarmatosíthatnékja támadt, a hős játékos felkerekedett, hogy a Nagy Felhő ismeretlen bolygóit meghódítva felkutassa a Régiek szentélyeit, amelyek majd elvezetik őt a Xythrára, hogy ő is részesüljön a tudásból...

Mielőtt a t. Olvasó dühösen továbblapozna, befejezem a fantáziadús kerettörténet további ismertetését és rögtön bele is zuppanhatunk a játékba, amely – mint a fentebb említett elődökből is kiderült – egy körökre osztott stratégiai játék, amelyben néhány bolygót kell szép módszeresen benépesítenünk népünkkel. Az embereken kívül még hat faj képviselteti magát, melyek felsorolásától most eltekintek – lényeg, hogy sok aposztrof van a nevükben, magánhangzó pedig kevés, mert úgy könnyebb kiejteni (kedvencem a Chch't nevű brigád – ezt csak valami Star Trek-replikáns találhatta ki). A szokásos single player módon kívül minden fajjal játszhatunk campaignt (egyenként hat küldetéssel), ami több okból is igen szórakoztató mulatságnak ígérkezik: egyrészt minden faj adottságai az egységek és technológiai fejlettség tekintetében igencsak különböznek egymástól, mindegyiknek megvan az erős és gyenge oldala; másrészt a küldetésekben elérendő feladatok merőben különböznek egymástól. Az annyi mint 42 pálya, szóval lehet hideg élelmet és borotválkozó felszerelést pakolni!

HEJHÓ, LENDÜLJÜNK BELE!

A kezelőfelület első látásra kicsit ijesztően hat, mert úgy fest, mintha egy óvodásoknak készült oktatóprogramhoz designolták volna – miután viszont megbarátkoztunk vele, el kell ismernünk, hogy a maga nemében a lehető legpraktikusabb. A felső részen látjuk a szektor két fokozatban nagyítható képét, a jobb oldali térképen pedig váltogathatunk a szektorok között, de csak olyanba lehet bekukcskálni, ami egy sajáttal szomszédos. Ezen kívül minden parancsot ikonokon keresztül adunk ki. Egyébiránt különösebb kezelési útmutató talán nem is szükséges a játékhoz, lévén kiváló online help támogatja a kezdőket, valamint a TDK-gyártmányú jogpiszkos CD-k tulajdonosait.



Vérpezsdítő viadal, avagy ez lenne a "csata"

Minden bolygón egy szektorral kezdünk, a feladat pedig egyrészt az adott cél elérése (ld. Scenario Status ikon) és/vagy a konkurencia kiebrudalása a bolygóról. A játékmenet több tekintetben is a Civet idézi: adott a mi kedves népünk, amit megadóztatunk; a beszedett adókból ipari, szociális és katonai épületeket emelünk; az ipari épületekben nyersanyagokat, a katonaiakban pedig katonai egységeket gyártunk, amelyekkel a gaz ellen szektorait dicső hadjáratokban meghódítjuk.

Mindennek alapja természetesen a nyersanyagok, amelyeket az alsó sorban szemlélhetünk (a felső szám mutatja az összes szektorunkban rendelkezésre álló, az alsó pedig a következő körre termelt mennyiséget – ha az utóbbi negatív, nyilván tennünk kell valamit az ügy érdekében). A nyersanyagokat a rájuk jellemző épület állítja elő azon egyszerű módszerrel, hogy behajtjuk oda az emberkéinket dolgozni. Kezdetben négy alapvető nyersanyagunk van: a farmon fát és kaját termelhetünk, a Nuclear és a Power Plant energiát állít elő, míg a Surface Mine bányássza a vasat – a többi nyersanyaghoz (illetve az előállításukhoz szükséges épülethez) már bizonyos technológiai fejlesztésre lesz szükség. A nyersanyagok egyben áruk is, amelyből a felesleget elpaszszolhatjuk, illetve vásárolhatunk a szükségesből. (A lista feletti fülre kattintva adhatjuk meg, hogy exportálni akarunk, vagy importálni). Ezt egyébként rokonszenves csempészekkel is művelhetjük, akiknél a rokonszenv abban nyilvánul meg, hogy az adott árut rendszerint ötszörös áron akarják eladni, mint megvenni.

A legtöbb épület produktivitását meghatározza az, hogy egy szektoron belül hova építjük fel őket: a kicsinyített térkép melletti Change Resources View ikonra kattintva sorban megnézhetjük, hogy a szektor pozíciói közül melyik alkalmas valamely nyersanyag termelésére (az igazán gazdag lelőhelyeket a nyersanyagra jellemző ikon is mutatja). Nyilván egy sziklás vidéken nem igazán jó a farm, mert nem nagyon terem a búza és a fa – tehát minden nyersanyagot termelő épületet a megfelelő helyre illik felhúzni, a reszlire meg jöhetnek a szociális és a védelmi jellegű cuccok.

Építeni a Build ikonnal tudunk, amelyben csak akkor jelenik meg egy adott épület képe, ha a megfelelő nyersanyag (technológia) rendelkezésre áll. Attól függően hány emberünk dolgozik egy épületen, az építkezés eltart egy pár körig – vagyis ehhez emberanyagra van szükség. Amíg nincs semmi dolguk, a népünk – érthető módon – a szaporodással van elfoglalva. (Ez nagyon helyes, mert ettől gyarapszik a nemzet, és lesz kit dolgoztatnunk meg adóztatnunk – meg nekem sem lenne más ötletem.) Matematikusok kiszámolták, hogy minél többen végzik ezt a tevékenységet, a következő körre annál nagyobb lesz a népszaporulat. (A játékban mondjuk elég érdekes vonás, hogy népszaporulat akkor is jelentkezik, ha szám szerint 1 emberkénket foglalkoztatunk ebben a szakmában – ez nem azt jelenti, hogy roppant ügyes alattvalóink vannak, inkább azt, hogy egy emberke tulajdonképpen 100 főt jelöl.) Addig szaporodnak, amíg van hol lakniuk, tehát mindenekelőtt egyre modernebb lakóházakat kell emelnünk nekik. Egy szektor maximális létszáma 4900 fő, de az unatkozókat később is szaporíthatjuk, mert át lehet pakolgatni őket másik szektorokba.

Ha építési parancsot adtunk ki, akkor a szaporodók közül a szükséges mennyiség kivonul építkezni. Egy épületre clickelve megjelenik a bennük végezhető ténykedés listája, az ott dolgozó/maximális személyzet számával – ha valakit munkára akarunk fogni, a House Populace listából szépen át kell húznunk az adott

feladatra. Egy épület termelékenységét nyilván meghatározza, hogy hányan dolgoznak egy adott feladaton, de mód van egyes épületek fejlesztésére is (Upgrade), ami növeli a kapacitásukat. (Ez helytakarékossági okokból különösen javallott lakóépületeknél.)

A Taxes ikonnal állíthatjuk be az adókat. Részemről nem nagyon szoktam piszkálni (jó az alapbeállítás), mindenesetre a játék későbbi részében nem árt odafigyelni, hogy az adókból és a kereskedelemből befolyt összeg jócskán fedezze a katonai egységek fenntartását. Népünket ha szeretni nem is kell, mindenesetre figyelni kell a moráljukra (az adó alatt). Ez minden szektornál különböző, és olyan – ugyancsak az adott szektorra vonatkozó – paraméterek határozzák meg, mint a túlnépesedés (ez egyébként akkor is állandó gond, ha még van elegendő lakhely), az adó mértéke, éhezés, stb. A morálra kattintva mindig láthatjuk, hogy mennyi a jelenlegi és mennyi a következő körre várható mennyisége – ha ez 90 alá esik, akkor egyes magukról megfeledkezett egyedeink nem dolgoznak, nem fizetnek adót és még csak nem is szaporodnak. Ezeket a figurákat piros keret jelzi. Szociális beruházásokkal javíthatjuk a helyzetet: vészhelyzetben jó megoldás egy kórház (Hospital) a szektor szélén, ahol néhány Mágelheim doktor kúrálhatja a népet, vagy esetleg az, ha Cultural vagy City Centerben kulturális tevékenységre vezényljük a még dolgozókból pár egyént.



Meglehetősen kellemetlen szomszédságot fogtam ki – ennek is nyilván a turáni átok az oka



Hála vállalkozásbarát adópolitikámnak, kicsiny városom elég szépen benépesült

SZENT HABAKUKK



KUTATÁS

A program egyik legkellemesebb része a Civet idéző technológiai fejlesztés. Az orvostudomány, a nehézipar, a nukleáris energia és az elektronika témakörében kutatva egy csomó új ismeretet fejleszthetünk ki, amelyekkel új egységeket és épületeket húzhatunk fel. A fejlődési fa mondjuk jóval átláthatóbb, mint a Civben – de persze jóval egyszerűbb is. (Azonkívül van benne néhány blődli is: nem értem például, hogy miért az Endurium bányászat felfedezése szükséges a művészeti galéria építéséhez...) A kutatáshoz mindenekelőtt egyetemet (University) kell építeni, tudományos céllal berendelni néhány fickót, és a Research-menüben megadni a kutatás tárgyát.

DIPLOMÁCIA

Szintén a Civből érkezett a diplomácia lehetősége is, néhány igen érdekes fordulattal. Az Alliances ikonra kattintva katonai, győzelmi, kutatási és felderítési egyezményeket ajánlhatunk fel a konkurens fajoknak (vagy akár fel is bonthatjuk a már meglévőket) – ráadásul mindezt több fokozatban. Katonai téren például sima meg nem támadási szerződést követheti egy szövetségi ajánlat és így tovább. Érdekes opció a közös győzelmi kondíciókra való szövetkezés, és nemcsak multiplayerben: mivel az adott scenarioban minden fél egy saját cél elérésére törekszik, kettő akár meg is fér egymás mellett, így közösen is megnyerhetnek egy adott scenariot (persze azért arra nem árt figyelni, hogy mi támadjuk hátba először nemes szövetségesünket...)

Ugyancsak a diplomáciához tartozik a Chat ikon is, amellyel különféle fenyegetéseket intézhetünk a többi játékoshoz, illetve akár az ijedt nyuszit is eljátszhatjuk. Különösebb hatása ennek ugyan nincs a játékmenetre, mindenesetre az elmés válaszokban igen súlyos poénok hangzanak el.

CSAPATOK

Csapatokat Factoryben, Shipyardban illetve a City Centerben építhetünk. Az Add a Unit ikonra kattintva megjelenik az építhető egységek listája (a Producable ikonnal megnézhetjük, hogy mit tud majd még, ha egy adott technológia birtokában leszünk), amit a jobb oldalra átpakolva megkezdődik a gyártása – természetesen csak akkor, ha rendeltünk is erre a munkára embert. Nem kezdem boncolgatni az egységeket, mert mind a hét fajnak van egy rakás, és mindegyik különbözik a többitől, ráadásul van egy csomó speciális képességgel rendelkező is. Általános szabály, hogy minél fejlettebb technológia kell egy adott egységhez, annál izmosabb a fiú. A csapatok mozgatása ugyanolyan egyszerű, mint a lakosainké: vagy nagyítunk egyet a térképen, vagy csak szimplán áthúzzuk őket egy sajáttal szomszédos (esetenként második) szektorba. Klasszikus stratégiáról lévén szó, a harc kimenetelébe nincs beleszólásunk: egy rövid animáció kíséretében matematikai úton számolja ki az eredményt a gép. A csapatra jobbal kattintva egyébként megadhatjuk a támadás specifikus célját is (bányák, gyárak, csapatok, stb.) Ugyanígy vehetünk birtokba egy új szektort is: a City Centerben megépített Colonizert áthúzzuk a kívánt – sajáttal szomszédos – szektorba, és a Build Settlement parancsot adjuk ki. Egyébként a masina néha eléggé aggresszívan játszik, tehát nem árt a határvidéki szektorainkban egy-két lézertoronnyal felkészülni félhivatalos, de nem túl baráti látogatására.

HEJHÓ – EZ JÓ!

Először kicsit meghökkentem, amikor megláttam a játék introját, mert a Command&Conquer-klónok legjobb hagyományait idézte. Másodszorra a játék láttán hökkentem meg, mert hát meglehetősen érdekesen fest ezekkel a pacsuli színekkel. Harmadszorra meg akkor hökkentem meg, amikor egy kicsit jobban belemelegedtem, mert a Deadlock II-t egyfajta Chocito-effektus lengi be – ronda és finom. Jóval egyszerűbb, mint mondjuk a Civ2 (következésképp könnyebb belejönni), tök kényelmes a kezelése, van egy rakás campaign minden félnél új célokkal (akinek ez nem elég, van mission editor is), van hétszemélyes multiplayer-opció (az Accolade egyébként ezzel a játékkal indítja be saját játéksite-ját, a Net-Accoladet) – egyébként meg semmi különösebb újdonság, de ezenkívül mi kell még? Mivel a derék T.J. koma imád stratégiai játékokkal multiplayerben játszani (kár, hogy nem tud), továbbá nem kizárt, hogy a nyári szünetben meglátogatom Zamárdiban, valószínűleg ezzel a játékkal fogom könnyei tengerét előcsalogatni. Addig is ajánlom mindenki figyelmébe.

CoVboy


Rettenetes fenyegetések hangzanak el a Chch't nagyfőnök szájából



"Eladó már itt az egész világ, milyen kár, hogy senki nem vette meg"

deadlock II: shrine wars

Electronic Arts/Cyberlore Studios
http://www.cyberlore-studios.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4xCD

Becsületes iparosmunka, kissé bohém öltözetben

87%



Valahol egy messzi-messzi galaxisban – kezdhetném egy Star Wars-témájú játék ismertetését, ha a forradalmian új megoldások megoldások híve lennék. Mivel konzervatív vagyok, inkább azzal kezdem, hogy George Lucas alkotása már lassan egy számítógépes Oscar-díjat érdemelne, mint a legtöbbször feldolgozott témakör a játékok világában. Csináltak már belőle szép játékot, csináltak már belőle jót, sőt, olyan is előfordult, hogy egyszerre mindkettőt – egyvalamit viszont még nem csináltak belőle: stratégiai játékot.

A Star Wars Rebellion története időrendileg az első és második (vagy negyedik és ötödik – ennél a Georgie fiúnál kicsit bonyolult az időrend) közé ékelődik: a Halálcsillagot már megsemmisítették a lázadók, de a Birodalom még nem vágott vissza. Épp most készül rá, hogy egyszer és mindenkorra végső csapást mérjen a Yavin bolygón meghúzódott "birodalomkritikusokra".



Ez már egy tűrhető csapásmérő erőnek számít (mint Corellia enyhén romos állaga is mutatja)

KEZDETBEN VALA...

A se nem rövid, se nem hosszú, viszont elég jó minőségű bevezető videóban egy birodalmi komp sétarepülését követhetjük figyelemmel, majd hirtelen a belsejében találjuk magunkat, ami egyben főmenüként is funkcionál. Aki nem különösebben rajong azért a megható eseményért, ha péppé veri egy buta számítógép, annak NAGYON melegen ajánlott kezdésnek könnyű fokozatot (a bal felső részen levő X-Wing) és kis galaxist (a középen levő felhők) beállítani. A játék elején mindkét fél 3-5 szimpatizáns bolygóval rendelkezik, rendszerint egymáshoz közel fekvő rendszerekben, de még a legkisebb pályán levő 6 rendszer (egyenként 10 bolygóval) is többnapos mulatságot eredményez, 20 rendszert csak a hosszabb ideig munkanélkülinek készülők válasszanak. A Birodalmat és a Lázadókat irányítva lényegében hasonlóak a célok – a hozzájuk vezető út viszont eltérő. Standard játéknál a cél három részből áll: elkapni ÉS fogva is tartani az ellenfél két legfontosabb karakterét (a Birodalmiaknál Darth Vader és Palpatine császár, a Lázadóknál Luke Skywalker és Mon Mothma, a felkelés vezetője), amíg elfoglaljuk a bázisát. A Birodalom székhelye mindig a Corruscant bolygó a Sesswenna rendszerben, a Lázadóké viszont bárhol lehet, ugyanis bármikor át lehet helyezni egy másik (nyilván saját) bolygóra. Ez ugyan roppant előnyös tulajdonság, viszont van egy rémes hátulütője: ha egyszer a Birodalmiak elfoglalták (vagy egy Halálcsillaggal szépen felszecskázták az egész bolygót), akkor nem lehet újat építeni – a Birodalmiak viszont bármikor visszafoglalhatják az elvesztett Corruscantot. Ha már játszottál egy sort a játékkal, akkor gyorsan rájössz, hogy a három győzelmi feltétel egyszerre való teljesülése meglehetősen körülményes hercehurcát igényel mindkét oldalon – akinek úgy tartja úri kedve, az a felhők alatt levő monitorral átállíthatja, hogy a játék csak a bázis elfoglalásáig tartson.

A KEZELŐFELÜLET

A parancsnoki kabinunkban C3PO (illetve a Birodalomnál IMP22 – ami "roppant" fontos különbség...) fogad bennünket egy hosszabb kezelési útmutatóval, majd kérhetünk tőle egy általános összefoglalást a fontosabb tudnivalókról. Jobbal rákattintva adhatunk ki különböző építési parancsokat; megnézhetjük, hogy az adott típusú építményből, hajóból és csapatból összesen mennyivel rendelkezünk, továbbá mennyibe kerül a fenntartásuk; megadja a győzelmi célokat; automatizálhatjuk a védelmi eszközök/csapatok, valamint a bányák/finomítók termelését (ami nem kimondottan javasolt); továbbá folyamatosan tippeket adhat. Igen elmés opciója a Translate Counterpart, ami azt fedi, hogy hajlandó lefordítani, mit csiripel az üzenetrobotként funkcionáló R2D2... R2-re (illetve Vader-rajongók a tüskebökire) kattintva olvashatjuk az utoljára beérkezett üzeneteket, aminek témakörét az oldalt levő sávon is látjuk. Az alsó részen levő monitorok különféle információkat rejtenek: megkereshetünk velük egy bolygót, egy flottát, egy helyőrséget, valamelyik karakterünket, vagy lekérhetjük a játék alfabetikus enciklopédiáját. A felső képernyőn látjuk a csillagtérképet, amelyen zöld/piros szín jelzi a Birodalom/Lázadók által birtokolt, kék a semleges és szürke a lakatlan bolygókat. Az előbbi hármat diplomáciai vagy katonai megoldással kebelezhetjük be, az utóbbiakat először fel kell derítenünk egy küldetéssel, és utána letenni rá egy helyőrséget. A pontok mérete jelzi, hogy mennyire lojális irányunkban az adott bolygó lakossága, ugyanis nem szükségszerűen az: ha nem bennünket támogat, akkor az ellenfél könnyen lázadást robbanthat ki, vagy ha nincs rajta helyőrség, akkor a bolygó egyszerűen semlegessé nyilvánítja magát – mi meg fújhatjuk a rajta levő építményeket.



Dicső csapataim sikeres térítőmunkát végeztek az Orton



Aha. Ez lesz a megfelelő eszköz, bár egy kissé sokba kerül

Egyszerre két csillagrendszerre lehet ránagyítani, ami még kisebb galaxisnál is meglehetősen körülményessé teszi az irányítást. (Mondjuk nem igazán értem, hogy miért csak 640*480-as felbontásban lehet játszani?) A bolygók neve alatt levő három sáv különböző érdekes infokkal szolgál:

Kék/fehér: Ez a gyártó és védelmi építményekre vonatkozik, a kék mutatja, hogy maximum hány épület, illetve ágyú/pajzs lehet a bolygón. Ez sajnos fix, és ha a sáv teljesen fehér, csak akkor tudunk tovább építkezni, ha valamit lebontunk.

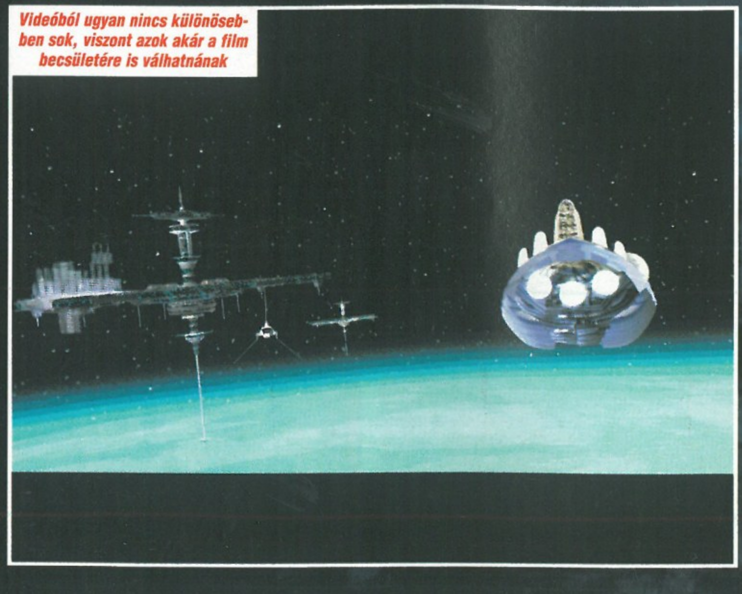
Piros/sárga: Bányászható nyersanyag. Ha teljesen sárga, nem lehet több bányát telepíteni.

Zöld/piros: A lakosság szimpátiája a Birodalom/Lázadók iránt, amit diplomáciai úton billenthetünk a magunk oldalára. Ha időnk engedi ezeket érdemes addig folytatni, amíg a lojalitás maximális lesz.

A bolygók sarkában alkalmasint négy kis ikont találhatunk, amelyekkel átkapcsolhatunk a bolygón levő létesítmények (bal felső sarok), védelmi berendezések/csapatok (bal alsó), flották (jobb felső), illetve különleges küldetések (jobb alsó) ablakába. Ezt mondjuk az ellenfél bolygóinál is megtehetjük, de azt azért nem árt figyelembe venni, hogy itt nem feltétlenül naprakész információkat látunk...

ÉPÍTMÉNYEK

Akárcsak a többi stratégiai játékban, ahol valamit építeni kell, itt is minden akörül forog, hogy miből-mit-mennyit épít-


Videóból ugyan nincs különösebben sok, viszont azok akár a film becsületére is válhatnának

BELLION

AKÁS, NAGYOBBAT KÍVÁN

STAR WARS



sen az ember. Először is szükségünk van ugyebár nyersanyagra, amit a bányák termelnek ki a bolygókon. Bárminek az előállításához szükség van bizonyos mennyiségű finomított nyersanyagra, amit a finomítók állítanak elő, továbbá – a bányák és finomítók kivételével – egy bizonyos egyszeri fenntartási költségre. (Az utóbbi a bánya/finomító párosok eredménye, minden új páros 50 ponttal növeli). A fenntartási költség azonnal, a finomított nyersanyag viszont csak fokozatosan, az építés előrehaladtának függvényében vonódik le a készletből. Szerencsére a "közös nagy kalap"-elv működik, vagyis nem a gyártó bolygón kell meglennie a feltételeknek, hanem az összesen (ez ugyan kicsit illogikus, mindenesetre a játék szempontjából szerencsés). A teljes meglévő készletet a felső sorban látjuk (az elsőből nyilván a minél alacsonyabb érték a kellemes, vagyis azonnal finomításra kerül a nyersanyag).

Ahhoz hogy egy épületet felhúzzunk, természetesen szükség van egy egy gyárra. Mivel a bolygókon rendelkezésre álló hely véges, a gyárnak nem feltétlenül kell ugyanazon a bolygón lennie: akárcsak a flottáknál és a csapatoknál, itt is megadhatjuk a célpontját a gyártásnak – mikor a cucc elkészült, szépen átlövik a hipertéren keresztül az adott helyre. (Ha ez ilyen egyszerű, akkor ennek örömére azt is beletehették volna a játékba, hogy egy már meglévő épületet is át lehessen passzolni valahova...) A maradék két épülethez nem kell különösebb kommentár: a Training Facilitiesben gyárthatók a harcoló csapatok és a különleges erők, míg a Shipyardban az űrhajók.

Szintén épületnek számít (vagyis helyet foglal a bolygón) a védelmi berendezések két típusa: a pajzsok (Gencore) és az ágyúk (LNR és KDY típusok). Az utóbbiakat nem igazán erőltettem, mert ugyan elméletileg a bolygót bombázó ellenséges gépek között kellett volna rendeket vágniuk, de ezt meglehetősen csekély sikerrel végezték. Annál jobban kedvelem viszont a pajzsokat, megvan ugyanis az a bájos tulajdonságuk, hogy amíg kettő üzemel belőlük, addig a bolygó ellen nem is lehet felszíni támadást indítani – ergo elfoglalni sem. (Mindenképpen megvédeni kívánt bolygókra – köztük a bázisra – mindenképpen javasolt vagy három darab, hogy ha esetleg egy rút ellenséges szabotázs következtében elfüstölne az egyik, akkor se maradjon védtelenül a bolygó.)

Az épületek száma az adott bolygón természetesen meghatározza a munka sebességét is, továbbá a – bányák és a finomítók kivételével – minden épületnek van továbbfejlesztett változata is, amit a játék során fejleszthetünk ki.


Ugyan kissé drasztikus, de mindenképpen hatékony módszer a lázadók megfékezésére

KARAKTEREK

Egyéni ízt kölcsönöz a játéknak, hogy a Star Wars-rajongók a filmekből és könyvekből megismert legtöbb figurával találkozhatnak a játékban, ráadásul ezeket sikerült a lehető legjobban integrálni a történetbe, mert használatuk kulcsfontosságú lesz a győzelemhez. A karaktereink különböző tulajdonságait és képességeit ugyanis különböző küldetésekben kamatoztathatjuk.

Kezdetben mindkét oldal hat főbb karakterrel indul (köztük a két kulcsfigurával), de ezekkel a későbbiekben újakat is toborozhatunk, a kézikönyv állítása szerint akár harmincat is, akár ugyanazon a bolygón is (a Birodalmat irányítva például kézenfekvő a császárt folyamatosan ennek a tevékenységnek szentelni a Corruscanton). Karaktereink négy fő tulajdonsággal rendelkeznek: diplomácia, kémkedés, egyéni harc és parancsnoki képességek. Ha a figura adott skillje magas, akkor nyilván annál nagyobb esélye a küldetés sikerére. A diplomáciához és a kémkedéshez gondolom nem szükséges kommentár, az egyéni harcot elsősorban magányos küldetésekben (szabotázs, egy másik karakter elfogása/megölése/megmentése), a vezéri képességeket pedig a felkelések szítása/elnyomása, továbbá új karakterek toborzásakor használhatjuk igazán jól. Ettől függetlenül szükség esetén küldhetünk gyenge képességű karaktert is egy adott misszióra, annál is inkább, mert a sikeres küldetések során az adott skillje fejlődik.


Én ezt a pofát már láttam valamelyik Wing Commanderben

Mivel ezek a küldetések leggyakrabban ellenséges területen zajlanak, annak függvényében, hogy a bolygón hány ellenséges csapat illetve figura tartózkodik, a karaktereinkkel némi kellemetlenségek is történhetnek. Például meghalnak. (Az baj, az még egyelőre itt is irreverzibilis folyamat.) Vagy megsebesül. (Az is baj, mert ha sikerült meg is lógnia, ilyenkor felgyógyulásáig nem használható semmire. Klasszikus példa rá, amikor Luke találkozik valahol a kedves papával...) Esetleg elfogják. (Ilyen esetben indíthatunk mentőexpedíciót a segítségére.) Ilyen kellemetlenséget megelőzendő, csinálhatunk egy hasonló "fal" küldetést is: amíg egy kisebb értékű karakter (vagy egy speciális erő) nagy csinadrattával magára vonja a figyelmet, addig az értékesebb figura sokkal nagyobb eséllyel hajthatja végre a feladatát.

Ha a karakter speciális tulajdonságokkal bír, bizonyos kutatási feladatokra vezényelhetjük őket egy olyan bolygónkra, amelyen van olyan épület, amelyben kísérletezhet (Ship Design képességgel rendelkezőt például egy Shipyardhoz), és ilyenkor új típusokat fedezhet fel. Ha már speciális képességeknél tartunk, természetesen nem maradhatott ki a játékból az Erő használata sem: ez kezdetben csak három karakter (Luke, Vader és a császár) sajátja, az első kettő mester, míg Luke gyakornok. Luke és Vader a játék folyamán toborzott új karakterekkel egy hajón (vagy bolygón) tartózkodva felfigyelhet a karakterben az Erő jelenlétére, és egy közös küldetésben, gyorstalpaló jedi-tréningen fejlesztheti a skilljeit.

A figuráinkat nem csak hóbortos missziókkal szórakoztathatjuk, hanem – ha státuszuk engedélyezi – különféle parancsnoki rangokba is tehetjük. Admirálisként egy flottához rendelve javul a gyorsasága és a mozgékonysága a hajóinknak; generálisként növeli a csapatok hatékonyságát felszíni támadáskor/védelemben; parancsnokként pedig ütőképesebbé teszi a flottához vagy a bolygóhoz rendelt vadászokat.

CSAPATOK ÉS ŰRHAJÓK

Harcoló csapatokból mindkét oldal 6-6 típussal rendelkezik, ebből kezdetben 2 áll rendelkezésre, a többit menet közben lehet kifejleszteni. A Lázadók legjobb csapatai a vukik, a Birodalomé a Wardroidok. Nagy tö-

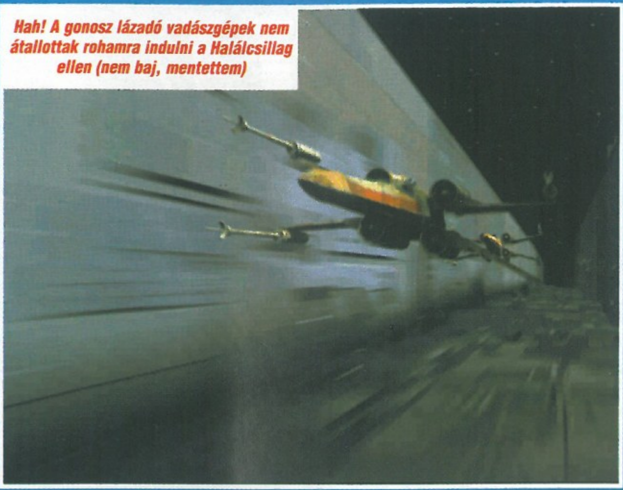
megű gyártásukat nem is igazán harci értékük, hanem elsősorban az indokolja, hogy egyrészt a bolygóinkra nem árt helyőrséget telepíteni a szabotázsok meggátlására, másrészt ha nem kizárólag a hosszadalmas diplomáciai megoldásokra óhajtunk hagyatkozni, akkor egy bolygót csak úgy vehetünk birtokba, ha leteszünk rá egy csapatot. Csapatokat állomásoztathatunk a bolygókon, illetve hozzárendelhetünk egy flottához, már amennyiben van benne olyan hajó, ami rendelkezik csapatszállítási kapacitással.

A csapatok különleges részét képezik a speciális kommandók, amelyek támadásra vagy védekezésre ugyan alkalmatlanok, viszont el lehet végeztetni velük egy-egy speciális küldetést, amit egyébként csak valamely karakterünk hajthatna végre (a bolygókon is a karakterek társaságában is találjuk őket). A Longprobe Y-Wing illetve az Imperial Droid például felderíthet egy lakatlan rendszert, míg az Infiltrators vagy a Noghri Halálkommandók kiválóan alkalmasak egy karakter elfogására, megölésére vagy éppen kiszabadítására. Előnyük, hogy gyorsan és olcsón legyárthatók, továbbá jól használhatók "fal" küldetéskor.

Mivel a győzelmek a házasságokhoz hasonlóan az égben köttetnek, a játék megnyerésében kulcsszerepe lesz az űrhajóknak. Minden akörül forog, hogy minél többet, erősebbet és főleg minél gyorsabban tudjunk legyártani, hogy flottákba rendezve őket uraljuk dicső birodalmunkat és irtsuk a gaz ellent. Mivel a játék folyamán mindkét oldal 19 különböző típust fejleszthet ki, továbbá a számítógép jó szokása, hogy az általa gyártott nagyobb hajókat hangzatos nevekre kereszteli, inkább most nem boncolgatnám őket részletesen – a Cinkelt Lapokban esetleg egy táblázatban sort kerítünk rájuk. Illetve egyet azért boncolgatunk, nevezetesen a Halálcsillagot. Ezt természetesen csak a Birodalom gyárthatja, bár akkora a fenntartási költsége és a gyártási ideje, hogy a játék első részében nem igazán lesz szerencsénk (?) hozzá. Később viszont ugyanazokat a mókás dolgokat lehet vele csinálni, mint amit a filmben is láthattunk: nincs többé hercehurca bombázásokkal meg felszíni támadásokkal – durr és szeva' bolygó! A bolygók felaprítását azonban ne túl sűrűn alkalmazzuk (maximum a lázadók bázisa ellen), mert ez a drasztikus eljárás az összes bolygónkon legalább 15-20%-kal csökkenti a lojalitást. A Halálcsillagnak gyenge pontja, hogy védtelen az együléses vadászok ellen, tehát vadászgépeket kell állomásoztatni rajta, amelyek ilyen támadás ellen megvédik. (Elég nagy marhaság, hogy ha egy flottával mozgatjuk, akkor csatában ezek a vadászgépek a flotta többi részével küzdenek az ellenség ellen, miközben a csatában részt sem vevő Halálcsillagot annak vadászai kedvükre kipukkanthatják...)

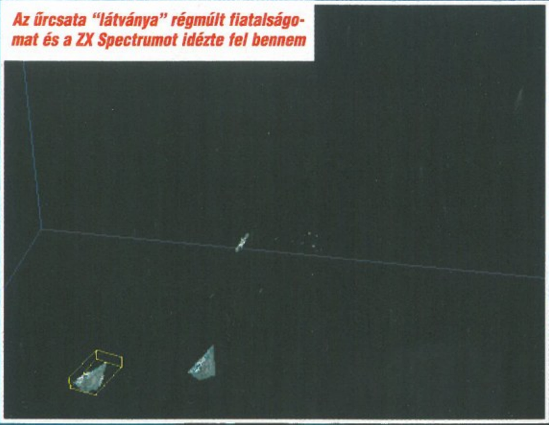
A vadászok kivételével az újonnan épített nagyobb hajók egy-egy önálló flottaként kezdenek megépülni, de természetesen ezeket kedvünkre összevonhatjuk, majd később újra feloszthatjuk. Egy-egy erősebb flotta vagy rendszer megtámadásához célszerű az erőket összpontosítani, vagyis olyan flottákat összehozni, amelyek egyaránt rendelkeznek csapat- és vadász szállító kapacitással (utóbbiakat ugyanis önállóan nem lehet támadásba küldeni), valamint combosabb cirkálókkal vagy csillagrombolókkal.

Ha a flottánkat olyan bolygóhoz irányítjuk, ahol egy ellenséges flotta tartózkodik (vagy vadászvédelme van), akkor a hiperugrás után azonnal csata kezdődik. Mivel a csata előtt szemügyre vehetjük a szembenálló erőket, túlerőbe ütközve azonnal visszavonhatjuk a flottát a legközelebbi barátságos bolygóhoz. Az ütközet eredményét kiszámoltathatjuk a géppel is (bár ez nem javasolt, mert egészen sajátos eredményeket hoz – természetesen nem a mi javunkra), vagy saját kézbe vehetjük a csata irányítását. Ebben a vadászoknak és a nagyobb hajóknak egyenként megadhatjuk a célpontot, támadási manővert, navigációs pontok kijelölésével különböző alakzatokba rendezhetjük őket – és ha a szükség úgy hozza, még mindig elpucolhatunk. A csata irányítása ugyan kissé körülményes mulatság, de még a legkisebb csetepatét is érdemes közvetlenül irányítani, mert homlokegyenest más végeredmény érhető el.



Hah! A gonosz lázadó vadászgépek nem átallottak rohamra indulni a Halálcsillag ellen (nem baj, mentettem)

A flottánk az ellenséges bolygóhoz lépve, blokád alá vonja azt: ilyenkor például nem tud elpucolni a Lázadók főhadiszállása és az itt termelt nyersanyag sem adódik a közösbe, továbbá a menekülő karakterek is nagy valószínűséggel fogságba esnek. Felszíni támadást csak harcoló csapatokkal indíthatunk, azt is csak akkor, ha nincs két pajzsgenerátor a bolygón (ha van, akkor előbb egy szabotázsküldetéssel kénytelenek vagyunk kiiktatni az egyiket). Lehet próbálkozni ugyan felszíni bombázással akár sorozatban is, de valamelyes eredményt ez csak akkor hoz, ha a Halálcsillag is részt vesz benne. A felszíni támadás végeredményét – a maga szokásos kis módján – a gép számolja ki, szóval pukkadjon meg...



Az űrcsata "látványa" régmúlt fiatalságomat és a ZX Spectrumot idézte fel bennem



Nem tartom különösebben jó ötletnek, hogy a lázadók kezelőfelülete pont a tükörképe a Birodalomének

SUMMA SUMMARUM

Hm. Meg még egyszer hm. Kicsit gondban vagyok az értékeléssel, mert míg a játék összességében tetszik (idővel megszoktam...), részleteiben azért bőven akadnak hiányosságok. Kezdjük mondjuk a grafikai kivitelezéssel, amin abszolút nem látszik meg, hogy ez egy 1998-ban készült játék. Edzettebb 576-olvasók tudják, hogy a játék eredetileg Supremacy munkacímen készült, az idősebbek pedig azt is tudják, hogy valamikor '90 táján volt egy hasonló témájú játék Amiga 500-ra – na most a kettő között nem igazán látszik az az eltelt nyolc év... De mindegy, egy stratégiai játéknál ez nem is olyan nagyon fontos. A kezelőfelület viszont már igen, amit jelen esetben a sok jobb meg bal clickkel sikerült a lehető legkörülményesebben megoldani. Az nagyon tetszett, ahogy a különféle karaktereket és küldetéseket beépítették a játékba – az már kevésbé, hogy ezek néha olyan dolgokat csinálnak, ami utal ugyan a film történetére, viszont sok köze nincs a játék történetéhez. Példának okáért Luke néha fogja magát, hogy elmenjen a Dagobah bolygóra Yodához jedi tudását csiszolgatni (a csillagtérképen nincs ilyen nevű bolygó), vagy Han Solot elkapják a fejvadászok, mélyhűtve postázzák Jabbához, mire az összes karakter Leiától Luke-ig elvonul őt megmenteni – ez tényleg tök poén, viszont úgy kicsit nehéz Luke-ot elfogni, ha egyáltalán nincs a játék galaxisában... Nagyon nagyot dobott volna a játékon, ha az űrcsata kivitelezésénél valami X-Wing-szerű látvánnyal lepték volna meg a t. játékost – ezzel szemben inkább a C-64-es nosztalgiahullámot lovagolták meg vele. Egyébként ha az űrcsatát lehet közvetlenül irányítani, akkor ez nyugodtan belefért volna ez a felszíninél is. Kicsit el lett szúrva a sebesség is: a Very Slow fokozat túl lassú, viszont ha el is szeretném olvasni a jelentéseket, akkor a Slow már túl gyors. Na jó, nem sorolom tovább a sirámaimat, mert ha valakinek sikerül megbarátkozni a játék fogyatékosságaival, akkor az legalább biztos, hogy szép hosszú játékmenetre számíthat! Ha ugyanis valamelyik félnek nem sikerül rögtön kezdéskor nagyon elhúznia, akkor idővel olyanná válik a játék, mint egy nehézsúlyú boxmeccs a 15. menetben: hatalmas adok-kapok harc, és nem világos, hogy a végén kit fognak kiütni. Hab a tortán, hogy a program minden játéknál teljesen új nyitó kondíciókat generál minden egyes bolygónál, a fantasztikusan jó aláfestő zenéről és a kevéske, de annál jobb minőségű videóról már nem is beszélve. Szóval summa summarum: Star Wars- vagy Masters of Orion-megszállottaknak kötelező darab – a többieknek pedig ízlése-válogatja.

CoVboy

rebellion

Virgin/Lucasarts

http://www.lucasarts.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, SB-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM

A barátságtalan kezelőfelület egy baromi nehéz játékot rejt

81%

The Golf Pro

A Golf-áramlat újabb tagja

1995-ben az Empire adta ki A Picture Perfect Golfot. Akkoriban a 2 CD-s terjedelem és a fényképek alapján készített program még ritkaságnak számított. Most az Empire ismét egy golffal állt elő 4 CD-n. Reméltem hogy valami hasonlóan látványos megoldással próbálkoznak, de sajnos csalódnom kellett. A játék itt sem szorosan a játékos pozíciójától függő képek előtt zajlik, csak éppen fotók helyett renderelt képekkel.

KÁR A GŐZÉRT

A grafika tehát valamivel jobb lett, mint egy átlagos golfprogramé, de a lehetőségekhez képest elég silány. Csak egy-két apróságon (mint például a fű textúrája) lehet látni a különbséget. Mivel a kamera nem lehet mindig közvetlenül a játékos mögött, néha elég távolról kell szemlélnünk az eseményeket. Ezen úgy próbáltak segíteni, hogy mindenhol lehet három különböző nézet közül választani, de ezek közül jó ha egy használható. Egyedüli pozitívum, hogy a kamerák között gyorsan váltogat a program, nem kell mindig órákat várnunk mire behoz egy új "képet". A gépigény tehát elég kicsi, nincs szükség hozzá különösebb erőmű (mondjuk nem árt hozzá néhány száz megabyte szabad hely...). A grafika minőségét oldalakon át lehetne kritizálni, így csak a legdurvábbakat említeném meg. Először is nem minden tereptárgyra azonos irányból süt a nap, márpedig ehhez hasonlót csak a Csillagok háborúja egyik jelenetében láttam utoljára. Aztán az árnyékok is elég érdekesen vannak megoldva, mert igaz hogy a nagyobb facsoportok alatt van árnyék, de akkor már illett volna a kisebb bokrok alá is rakni. Néhol a távoli tereptárgyak teljesen elhomályosodnak. Talán még a víz nézett ki valahogy, de az összkép nem volt valami meggyőző. Nem értem egyébként, miért nem lehetett inkább egy fényképezőgépre bízni a dolgot (mint az előbb említett PPG-ban), mert nagyságrendekkel szebb lehetett volna a program.



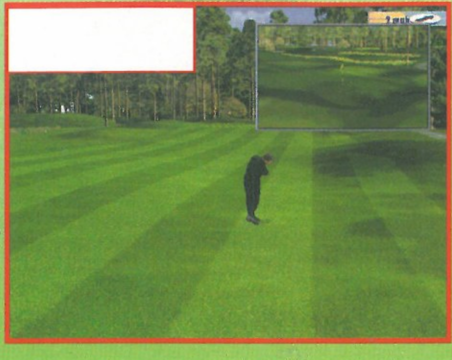
A lyuk már látótávolságban – de hol a labda?!



A környezet mindenesetre hangulatos

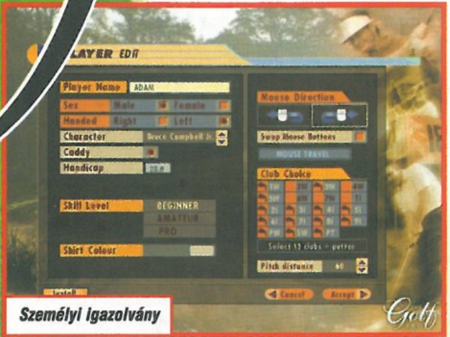
AZ IRÁNYÍTÁS

A program második nagy szépsége az irányítás. Ha szőrösszívű lennék, azt mondanám, hogy használhatatlan, de én ezt nem teszem. Biztos vannak, akik még ezzel is képesek 20 ütésből végigvinni egy pályát. A legnagyobb probléma az, hogy nem lehet más irányításmódot választani, tehát a kedves játékos kénytelen lesz ezt használni. A lényeg az, hogy egy vízszintes vonalon ábrázolt pontot kell először jobbra húzni. Ezzel határozzuk meg a lövés erősségét. Ha ezzel megvagyunk, kb. ugyanezzel a "sebességgel" egyenletesen húzzuk vissza azt, és ha minden jól ment, nem ütöttünk mellé (az egész alatt végig nyomva kell tartani az egér egyik gombját, és az ütést megszakítani annak felengedésével lehet). Az oldal irányú eltérést az határozza meg, hogy eközben mennyire toltuk az egeret fel vagy le. Sajnos ez nem csak leírva hangzik ilyen "egyszerűnek". Először is állandóan, amikor teljesen egyenletesen visszahúztam az egeret, a már említett pont össze-vissza akadozott, míg végül az ütő szépen elzúgott a labda mellett. Aztán furcsa módon éppen hogy "meglököm" a labdát (tudván hogy a lyuk ott van az orrom előtt), mire az vagy tíz métert gurul... Persze lehet, hogy csak én vagyok ilyen béna, mindenesetre csak annak tudom ajánlani a játékot, aki már gond nélkül tudja kezelni.



ÍTÉLET

A programban két pályán tudjuk bizonyítani tudásunkat, a St. Mellionon és a Hilton Head Nationalon (mind a kettő 2 CD-s terjedelmű). Ezenkívül van még egy gyakorlópálya is, amelynek négy távoli és négy közeli pontjáról próbálkozhatunk, és egy öreg rókától még leckéket is vehetünk. A Quick Playre gyorsan végigzavarhatjuk a labdát a pályákon, a Play Golfnál pedig a kiválasztott helyszíneken játszhatunk egyedül vagy más játékosok ellen, valamint Linked Playnél hálózati játékra is van lehetőség. A hangokról gyakorlatilag nem tudok sokat nyilatkozni, az a kevés, amit hallottam, nem nyűgözött le. A grafikájától szerintem senki nem fog hasraesni, szerintem kis odafigyeléssel nagyon szép lehetett volna (gyakorlatilag bármilyen effektet belerakhattak volna (a gépigényen nem változtatna), gondolok itt egy kis ködre, naplementére, stb.). Sajnos azt kell hogy mondjam, hogy az újítások egyben a program legnagyobb hibáit is tartalmazzák. Ezek után csak erős idegzetű és türelmes egyéneknek tudom ajánlani a Golf Prot, de azért ne adjuk fel a reményt, hátha mások képesek megbirkózni vele.



Személyi igazolvány

Gulyás P.

the golf pro

Empire

http://www.empire.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P100, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, Win95-kompatibilis hangkártya

Annyira játszhatatlan, hogy az már szép...

68%

Queen The Eye

Freddie-nek, tiszte

Nem tudom, ki hogy van vele, de én mindenesetre komálom a Queen együttest. (Vagy legalábbis szívesebben hallgatom, mint mondjuk a Prodigyt.) Zseniálisak voltak abban a tekintetben, hogy mindenkinek el-



Annak a fickónak ott a dobogón valami baja lehet velem

adható zenét csináltak, gasztronómiai példával élve (mert bár ugyan nem tartozik szorosan ezen ismertető keretei közé, de momentán éhes vagyok) egyfajta "rockogatott kukoricaként" szolgáltak, amit egyaránt fogyaszthattak vegetáriánusok és a pacalpörkölt hívei is. Voltak keményeк (We will rock you), voltak romantikusak (The best days of our lives), voltak nyálasak (Crazy little thing called love), voltak dilisek (Bohemian rhapsody) – egyszóval mindig és mindent elkövettek, hogy semmilyen skatulyába ne lehessen bedugni őket. Arra viszont senki sem gondolt, hogy a három megmaradt tag kiadója, a Queen Productions Ltd elkészíttet egy olyan számítógépes játékot, amelyet teljes mértékben az együttes számai illetve videói inspiráltak. Pedig ez történt, amitől meglepődtem. A kerettörténetétől nemkülönben, ami vetekszik egy átlagos kábítószerfogyasztó normál jövőképével.

SZÉP ÚJ VILÁG...

2150-ben járunk. A Dallas ugyan még nem ért véget, de ha úgy vesszük, a civilizáció elérte fejlődésének tetőfokát, ugyanis a gondolat annyira kihalt az emberekből, hogy talán még a Szerencsekerékbe sem akarnak játékosnak vagy nézőnek jelentkezni. Egymásba mosódik a valós és a virtuális világ, és mindent egy hatalmas hálózat irányít, melynek közepében ott trónol a hálózat ura, egy önmagát folyamatosan reprodukáló biomechanizmus – a Szem. A Szem tehát maga az állam. Az állam kedvenc szórakozása pedig az, hogy folyamatos agymosással kedveskedik alattvalóinak – hiszen ez hatalmának alapja. (Természetesen ez a játékban levő államra vonatkozik – jelen korunkban el sem tudnék ilyesmit képzelni...) A Szem hatalmára tehát potenciális veszélyt jelent minden, ami csak egy cseppet is kreatív, vagy valamilyen ötletet támaszthat valakiben. Márpedig Szem apó (Uncle Sam) a bionetworkön kóricálva egy olyan ősi entitás maradványainak meglétére figyel fel, ami romba döntheti frankó kis birodalmát – ez pedig nem más, mint a Zene. Mivel elpusztítani nem tudja, archívumokba zárja, és megalkot egy kedves kis lényt az őrzésére, aki a keresztségben a bájos Két Lábon Járó Halál (Death on Two Legs – utalás egy '77-es Queen-nótára) nevet kapja.

Telik-múlik az idő, és a Szem birodalma még mindig nem dől össze. A valós és a virtuális világot most speciális humán ügynökökön keresztül ellenőrzi, akiknek az a feladata, hogy felkutassanak és elpusztítsanak minden olyan elképzelést vagy neadjisten ötletet, ami az államra veszélyes lehet. Egy ilyen ügynök Dubroc is, aki mindaddig hűen szolgálja gazdáját, amíg egy szép napon rutin ellenőrző körútja alkalmával rá nem bukkan egy lezárt zenei archívumra, ahol szembesül a Szem birodalmának kegyetlen voltával. Rögtön fülön is csípik, és ilyen tudás birtokában csak természetes, hogy az ítélete csakis egy lehet: halál. Ráadásul az Arénában.

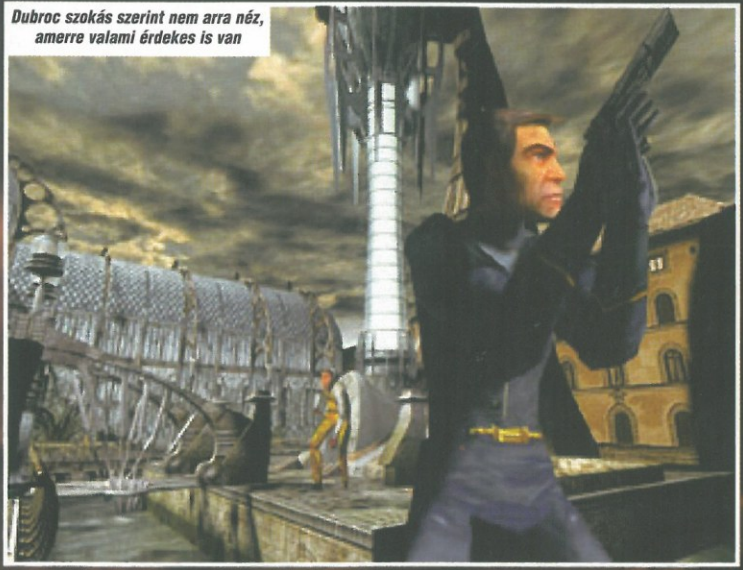


It's a kind of magic?

SZÉP ÚJ JÁTÉK

Na, ezzel és az Innuendo bevezető taktusaival meg is kezdődik a játék. Dubroc koma aláhull az Arénába, mi pedig átvehetjük felette az irányítást. (Mint később kiderül, ez a megállapítás enyhe túlzás, de egyelőre ne vágjunk a dolgok elébe.) Az Aréna roppant vidám hely: a Szem a jónép szórakoztatására találta ki, és egy mókás üldözéses harci játék keretében a frekventáltabb halálraítélteket itt szabdalják fel. (A kézikönyv ezt a rómaiak amfiteátrumjaihoz hasonlítja, bár déja vu érzésünk gyökereihez nem kell kétezer évet visszamennünk az időben – elég lesz Schwarzenegger Running Manjéhez is.) Az első feladat eme ránk nézve igen kínos procedúra elkerülése, ami igen érdekes mulatság lesz, tekintve hogy az Aréna tele van különböző ütő-, szúró-, vágó- és lőfegyvernek látszó fegyverrel felszerelt Gárdistákkal, akik égnek a vágytól, hogy kis cuccaikat mielőbb üzembe is helyezzék rajtunk. Kettőhöz rögtön azután szerencsénk is lesz, mihelyt lepotyogtunk az Arénába. Mivel kezdetben csak puszta kézzel harcolhatunk, eleinte a futás nevű módszer alkalmazásával inkább kerüljük a velük való konfliktusokat. (Az én első játékom például fél percig tartott: mire egyáltalán megtaláltam a kezelőbillentyűket, addigra fel is szecskáztak.) A későbbiekben persze mi is magunkhoz vehetünk néhány barátságos kegytárgyat (kés, pisztoly, szamurájkard, shotgun, páncélököl), melyekkel már bizonyos esélyeink is lehetnek a Gárdistákkal szemben, de ilyenkor sem igazán érdemes foglalkozni velük, mert a harc csak fogyasztja az energiánkat, amelyet nagyobb dolgokra kell tartogatnunk. Az Arénában ugyanis hat különleges képességekkel bíró főellenség, úgynevezett Vigyázó feni ránk fogát és egyéb fennivalóit. (Már megint a Running Man...) Angel például a Radio Ga Ga videóklipjében szereplő lányok reinkarnációja, azzal az apró születési rendellenességgel, hogy körfűrészeket visel a kezei helyén. Az alkalmasint sérthetetlen szellemharcossá alakuló és néha megkettőződő Ninja neve szerintem már önmagáért be-




Dubroc szokás szerint nem arra néz, amerre valami érdekes is van

szél, miként az Insectoid is, ami egy két lábon járó imádkozó sáska, erőteljes PH-értékű lehellettel és csápjai helyén kaszákkal. A Skeletal egy roppant dühös csontváz, amelyet csak egy teljes tár shotgun-lőszer képes megnyugtatni, a Cyborg pedig egy Mechwarriorból szalasztott fémtorony, karjai helyén rakétavetőkkel és olyan páncélzattal, amelyen csak egy páncélököl üthet lyukat. Az utolsó főellenség Blade, vagyis Szablya úr, de vele már csak a pálya végén fogunk találkozni, miután aktiváltuk a Tüskét. Ehhez egy kulcsot, valamint hat mágnest kell összegyűjtenünk a lecsapkodott Vigyázók környékén.



Az első ámokfutás végeztével kicsit változik a cselekmény, mert – mindamellett, hogy különféle brutális kegytárgyak használatával továbbra is rendszeresen le kell csapkodnunk a ránk rontó negatív elemeket – a következő pályáktól lényegesen felerősödik a kalandszál: egy csomó új karakter jelenik meg, akik különféle megbízatásokkal halmoznak el bennünket, segítik avagy gátolják küldetésünket, illetve teljesen fiktív szereplők. Külön kedvesség, hogy ténykedésünk függvényében a barátságos karakterek néha ellenségessé válhatnak és viszont. A következő négy pályán a Queen-rajongók továbbra is kitűnően fognak szórakozni, mert a Works, a Theatre és az Innuendo Domain helyszínei és karakterei is kivétel nélkül az együttes videóit és dalszövegeit idézik. A Final Domainben pedig végül szembekerülünk a Két Lábon Járó Halállal és a Szemmel, hogy végleg megszabadítsuk tőlük a világot...



Ugyan a lángszóró úgy fest, mintha műanyagból lenne, mindenesetre üzemel

lettel...


A Két Lábon Járó Halál vidáman siet üdvözlésünkre

SZÉP ÚJ TELITALÁLAT?

Kategóriáját tekintve igen eklektikus darab a Queen The Eye, mert a szerzők egyszerre próbáltak meg kalandjátékot, szerepjátékot és egy 3D akciójátékot csinálni. Ez az előzetes hírek alapján akár egy új Blade Runnert vagy Resident Evilt is sejtethetett. A design valóban minden elismerést megérdemel: a készítők majd másfél évet töltöttek a játék igen egyéni stílusú háttereinek és átvezető videóinak renderelgetésével, amelyeknek már mennyisége is tiszteletreméltó. Ráadásul az 5 CD majd három órányi, Brian May kis házi archívumából származó, ügyesen összevágott MIDI-zenét tartalmaz, amelyek között felcsendül gyakorlatilag a Queen pályafutásának összes ismert (és kevésbé ismert) darabja, olyanok, mint például az I want it all, Hammer to Fall, Bohemian Rhapsody, Who wants to live forever, A kind of Magic, Love of my life, Headlong – és még sorolhatnám a végtelenségig. A háttérmunka tehát roppant invenciózus, ambiciózus, és még tudok ilyen szavakat (például glükóz) – ámde...


A sok lótás-futásnak előbb-utóbb bukás lesz a vége

SZÉP ÚJ TÉVEDÉS!

...az előtérben zajló események egy pár másodperc után gyorsan lelohasztják a kezdeti lelkesedést. Az még hagyján, hogy egy '98-as 3D-játék abszolút semmilyen gyorsítókártyát nem támogat – sebaj az otthoni gépemben úgy sincs (legalábbis most még – de számítok rá, hogy az 576-barátok közakadozásából hamarosan javulhat eme tarthatatlan helyzet...). Az viszont már nem hagyján, hogy a karakterek pár fázisból álló animációja már erős kívánnivalókat hagy maga után. Az Alone in the Dark-sorozatot idéző irányítás kritikán aluli: a kevés mozgáskombinációval és a 45 fokos fordulási lehetőséggel talán még beérné a játékos, de Dubroc olyan lassan reagál a billentyűkre, hogy ennyi idő alatt Vári Zoli akár 3-4 cikkéhez is összeválogatja a képeket (ez pedig nem egy különösebben sebes tevékenység nála). Ami aztán végleg játszhatatlanná teszi a játékot, az a kamerakezelés. A külső nézet egyes helyszíneknél sűrűn változik, ami ugyan látványos lehetne, de egyrészt állandóan az előzőhöz képest szöges ellentétben álló perspektívát ad, másrészt meg igen komoly gondok vannak a szerzők térlátásával – szóval játék közben rendszerint kénytelen voltam azon morfondírozni, hogy most hol is vagyok egyáltalán... A legtöbb perspektívának ráadásul van egy olyan része, amikor Dubroc egy 10-20 pixel méretű kis maszattá redukálódik – hát igen-igen szórakoztató, ha pont ilyen helyen kell harcolni vele, ugyanis egy kukkot nem látunk a küzdelemből. Még jobb az, ha egy olyan pozícióban alakul ki verekedés, amelyben épp kamerát váltana a játék: ilyenkor minden egyes mozdulatnál állandóan újratölti a helyszíneket (és vele a teljesen eltérő perspektívát) a masina. El nem tudom képzelni, hogy miért nem lehetett a harcokhoz egyetlen, de használható perspektívát kreálni?! Elég sajátságosan alakult Dubroc energiájának optimalizálása az Arénában is: ilyen kezelés mellett csak arra tudnám ítélni aki ezt kitalálta, hogy játsszon vele ő – én meg addig éneklek neki valami ide passzoló Queen-nótát (például a Tie your mother downt).

Az elmondottakból következően a játékot csak fanatikus Queen-rajongóknak, vagy a nagyon-nagyon türelmes játékosoknak merem ajánlani. (Esetleg orvosi célokra, alacsony vérnyomás ellen.) Továbbá minden rendű és rangú játékfejlesztőnek: elrettentő példaként, hogy hogyan lehet egy ígéretes koncepciót végérvényesen tönkretenni az elfuserált játékmenettel.

CoVboy

queen the eye

Electronic Arts/Destination Design

http://www.queen-fip.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, SB-kompatibilis hangkártya, DOS6.0/Win95

Ajánlott: P133, 32MB RAM

Radio Ga Ga

61%

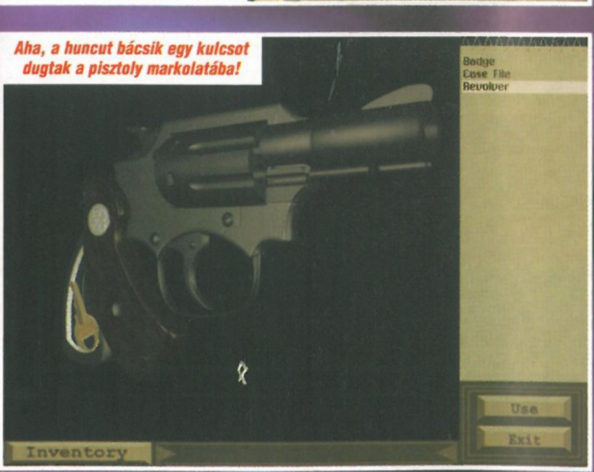
Black Dahlia

Gyilkos v

Egy pár évvel ezelőtt, a CD ROM-ok egyre nagyobb térhódításának kezdetén az ember azt hihette volna, hogy végre egyszer és mindenkorra búcsút mondhat az 'Insert Disk 17' típusú rendszerüzeneteknek, mert a játékfejlesztők végre megtalálták azt az ideális adathordozót, amelynek segítségével tökéletes mértékben ki tudnak bontakozni (mert amelyik nem fér el 650MB-on, az inkább menjen piramisokat építeni). Ez az állapot nem tartott túl sokáig, mert okos emberek hamarosan kitalálták azt is, hogy ennyi helyen már akár komplett filmek is elférnek, és egy ideig igen divatosak is voltak a full motion videókkal támogatott játékok. Ez a tendencia addig még tűrhető is volt, amíg az FMV-k megmaradtak intro- vagy átvezető videó szinten, de az már kissé idegesítő volt, amikor teljesen "interaktív mozit" próbáltak gyártani. (Etalon példa erre a William Gibson regényéből készült borzalmas Johnny Mnemonic, amely teljes egészében Quicktime-formátumú film volt, és a játékos feladata arra korlátozódott, hogy meredten bámuljon a monitorra, illetve alkalmasint kattintson egyet az egérrel.) Szerencsére az ilyetén próbálkozások mára már eltűntek a süllyesztőben – és merem remélni, hogy soha többé nem is ássák elő őket onnan –, és a videók megmaradtak abban a szerepben, amire valók. Ez alól kivétel a kalandjátékok egy bizonyos típusa, nevezetesen az, amelyben számítógéppel gyártott háttereken blue box-technikával körbenyiszált, valódi szereplők mászkálnak ide-oda. Ez szül még mostanság is 8 CD-n megjelenő behemótokat (ld. Phantasmagoria), de ezeknél már hál'Istennek elsősorban a cselekmény dominál. Ebbe a vonulatba tartozik a Take 2 Black Dahlia című játéka is.



Ilyen tésztaarccal hogy lehet nyomozó valaki? Egyébként is hol van a cigaretta a szája sarkából?



Aha, a huncut bácsik egy kulcsot dugtak a pisztoly markolatába!

A történet 1941 őszén játszódik az Egyesült Államokban. Az USA arra készül, hogy belépjen a II. világháborúba. (Vagy ha az ország még nem is, az elnökük már mindenképpen.) Mivel retteg a franciák által kiagyalt "Ötödik Hadoszlop"-legendától, Roosevelt elnök "Információkoordinációs Iroda" (COI) néven létrehoz egy hírszerző szervezetet, amelynek az a feladata, hogy felkutassa és szemmel tartsa az Államok területén azokat a személyeket, amelyek veszélyeztethetik az ország nemzetbiztonsági érdekeit – azaz a német származású amerikaiakat, mint potenciális náci kémeket. A történetben a COI clevelandi irodája újdonsült ügynökének, Jim Pearsonnak a szerepét fogjuk alakítani. Cleveland egyelőre annyit tud a nácikról, hogy valahol odaát vannak a Nagy Vizen túl – a közvéleményt sokkal inkább a véres helyi események foglalkoztatják. A városban pusztít a "Torzós Gyilkos" nevű sorozatgyilkos, akinek kedvenc szórakozása, hogy áldozatait nemcsak szimplán leöli, hanem szép akkurátusan fel is darabolja, és egyfajta anatómiai feladványként a részeket hol itt, hol ott helyezi el. A kellő hangulatot kiválóan megteremtő intróban végignézhetjük, hogy a rémülten menekülő kisgyermek lesz immáron a hetedik áldozata – megtalálója. (De bunkó vagyok, már megint előre lelövöm a poént!) Vannak tehát nácik és sorozatgyilkosok, ami már bemelegítésnek elég lenne, de a szerzők azért tovább fokozzák a hangulatot: a történetet még nyakonöntötték egy kis miszticizmussal is. Feltűnik egy titokzatos társaság, melynek ideológiája a pogány germán és a korai középkori német hagyományokat idézi, és mellesleg az sem kizárt, hogy valami közük van úgy a náci Németországhoz, mint a darabolós gyilkoshoz is...



A nyomozás során a leglátogatottabb hely természetesen a söntés

(A történet egyébként valós eseményeken alapul: a clevelandi sorozatgyilkos valóban létezett, és összesen húsz áldozata került elő, míg az USA hadbalépését közvetlenül megelőzően hirtelen be nem szüntette áldatlan tevékenységét; miként szintén létező személy volt a program névadójaként szerplő Fekete Dália is, akit 1947-ben találtak meg a szokásos módon feldarabolva. Akit egyébként bővebben érdekelnek a cselekmény alapjául szolgáló történeti tények, a játék site-ján egy rakás adatot található a jenki sorozatgyilkosokról, a fekete mágiáról, a náci hatalmi elit miszticizmusáról és hasonló üde dolgokról.)

A történet tehát ott kezdődik,

hogy Jim átveszi idegösszeomlásban gyengélkedő, Pensky nevű elődje szolgálatát. Kivitelezését tekintve a játék elég szokatlanra sikeredett, ugyanis a grafikus kalandjátékok és az FMV-filmek elég meglepő kombinációját alkották meg a szerzők. A jelenleg alkalmazott módszereknél némi fennakadást jelent a játék folytonosságában a mozgás közben lejátszott videó és a renderelt állókép váltása közötti "akadozás" – a Black Dahliában ezt olyan ügyesen küszöbölték ki, hogy szinte észre sem vesszük az átmenetet, mert egy csomó háttér egyaránt megvan filmen és renderelve is. (Persze ahhoz, hogy ez jól is működjön, lehetőleg nem egy kétszeres CD-meghajtóval kell játszani a játékot.)
A játék 3D megvalósítása szintén nagyon jól sikerült, amelyben bárhol teljes szabadságfokkal forgathatjuk a látószöget 360 fokban körbe. Illetve nemcsak körbe, hanem fel és le is – amely megállapítás rögtön egy jótanácsot is magába foglal... A kezelés a lehető legegyszerűbb: a bal gomb nyomva tartásával és az egérrel tudjuk forgatni a fejünket, a nyilak irányába lehet átballagni egy

...virágszál

másik helyszínre. Átlós nyíllá változik a pointer, ha az adott helyen "interactolhatunk". Ez lehet beszélgetés egy személlyel, tárgy felvétele vagy "működtetése", és – nem utolsó sorban – megmozdítása (lenyomott egérgombbal). Az Esc billentyűre bejövő menüben találjuk többek között a nálunk levő tárgyak listáját (amiket nem árt az Inventoryban alaposabban is szemügyre venni); a mindenféle rendű és rangú nyomozó elmaradhatatlan felszerelését képező analóg adatrögzítési rendszert (noteszunkat); a "világtérképet", vagyis azon helyszínek listáját, ahova épp mehetünk; valamint az igen szellemesen megoldott mentési opciót (az utolsó nézeti képet egy bélyegalbumba ragaszthatjuk be).
A játékkal kapcsolatban nem kezdek "hasznos tanácsok" (mindent vizsgáljatok meg, mindenkivel beszélgessetek, amenynyit csak tudtok, stb.) osztogatásába, mert ezek egy kalandjátéknál magától értetődőek. A nyolc CD-nyi terjedelem már magában hordozza a hosszas játékmenet ígéretét, amiben nem is csalatkozik a játékos, ráadásul ezt különféle logikai feladványok és puzzlek tarkítják. Bár ez a tarkítás nem feltétlenül válik mindenki örömére, mert egy vérbeli kalandjátékos nem biztos, hogy örömmel tölt egy fél órát azzal, hogy összeállítgassa egy ripityára tört színes üvegablak darabjait... Ez egyébként a szerzőknek is eszébe juthatott, mert a tesztelőkre gondolva minden logikai részhez csatoltak cheatet is. A játék ugyan marha nehéz, de a cselekménye lényegileg teljesen lineáris. Sőt, egy kicsit már túlzottan is – annyira, hogy ha nem a megfelelő (illetve: a szerzők által elképzelt) időrendben csinálunk valamit, lemaradhatunk olyan információról, amelynek a hiányában esetleg nem is tudunk továbbjutni. Példa: A játékban találni fogunk egy rúnákkal telerótt ősi pergament, amit Strauss professzor lánya majd lefordít nekünk a múzeumban, bár neki még egyéb infoi is lesznek. Első szeleburdi nekifutásomra nem találtam meg egy zacskónyi rúnát (nem néztem meg az irodám csillárjában), viszont miután Strauss kisasszony megmutatta apuci pajzsos könyvét, már nem is kaptam meg a fordítási opciót nála (külön marhaság, hogy az iratot nem is lehetett használni nála). Némi problémák vannak a tárgyak mozgatásával is: az odáig rendben van, hogy a huncut szerzők alkalmasint más tárgyak alá dugtak dolgokat, hátha nem találja meg a tisztelt játékos – az viszont már nincs rendben, hogy egy borítékot azért nem lehet megmozdítani, mert egy részét fedi egy másik boríték sarka.
Mindent összevetve kissé vegyes, bár túlnyomóan pozitív érzelmeim vannak a Black Dahliával kapcsolatban. A kivitelezés tényleg nagyon kellemes, frankó a stílszerű zenei aláfestés (bár a hangminőséggel kapcsolatban azért vannak fenntartásaim), olyan apróságokról már nem is beszélve, hogy a rádió híreiben nemcsak a csonkolós gyilkost mondják be, de a korhű eseményeket is. A probléma ott kezdődik, amikor a szerzők tolnak ki velem, és azért nem jutok tovább, mert nem a megfelelő sorrendben veszek (!) fel valamit, vagy az engine egyik apró bugja szivat. A legnagyobb probléma viszont az, hogy elégé meg lesz lőve mindenki, aki nem perfekt angol, ugyanis a párbeszédeket kizárólag hallás alapján lehet értelmezni, szöveges megjelenítést nem lehet bekapcsolni. Márpedig még egy született clevelandinek is elég nehéz megérteni egy torz hangú telefonbeszélgetést, vagy egy olyan felháborodott gyárost, aki egy félméteres szivarral a szájában ordít. Na mindegy, ezeket a baklövéseket leszámítva a Black Dahlia igazi csemege, bár meglehetősen kemény dió lesz minden kalandozónak – hogy meg ne feküdje a gyomrukat, a Cinkelt Lapokban még pár ötlet erejéig visszatérünk rá. Bár méreteit tekintve lehet, hogy Dallas lesz belőle...

CoVboy


Miss Strauss rendes lány...


...és tud rúnáül, meg pajzsul is


Herr Finster viszont abszolút nem kedves, és még rúnául sem tud (vagy mégis?)


Valami van a csillárban?


Esetleg az asztal alatt is?

black dahlia
Take 2 Interactive
http://www.bdahlia.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P120, 32MB RAM

Hangulatos nyomozósdi, egy-két apró hibával megspékelve

83%

SPEC OPS
Rangers

Sokat emlegetett tény, hogy a 3D-s gyorsítókártyák elterjedése a hardvergyártó cégek pénzügyi egyenlegén túl a szimulátor programok számára is igen áldásos hatást gyakorolt. Az utóbbi időben valósággal elárasztották a piacot a különféle tankokkal, repülőgépekkel és egyéb, gyilkolásra alkalmas kütyükkel foglalkozó szimulátorok. S az áradat csak nem akar elapadni, mert CoVboy bátyó kincseket rejtő szatyrából egyre-másra bukkannak elő az ilyesféle anyagok, míg a stratégiai és kalandjátékokat ugyancsak hanyagolják a kiadók. (Eme megállapítást vegyétek T.J. szokásos költői túlzásai egyikének – CoVboy) Mindezek után már nem is lepett meg, hogy a Ripcord Games legújabb játéka, a Spec Ops is tarkára festett képű úriemberek világába kalauzol el minket, bár egy szempontból azért rendhagyó a játék: "kommandós-szimulátorhoz" az utóbbi időben nem volt túl sűrűn szerencsém... Persze rögtön fel is merülhet mindenkiben a kérdés: vajh' nem egy egyszerű Quake2-klónról van-e szó, amit a leleményes (amerikai) alkotók némi hazafias szósszal meglocsolva próbálnak elpasszolni? Hát, néhány napi bősz kommandózás után arra a következtetésre jutottam, hogy nem erről van szó: a játék a maga módján meglepően reális darab. Ugyanakkor viszont klasszikus szimulátornak sem nevezném, mivel néhány dologban a játék alkotói azért ugyancsak elrugaszkodtak a valóságtól.

RAMBO MENNI HONDURAS

Az már néhány percnyi játék után világossá vált, hogy az alkotók nem mertek teljes egészében szakítani az amerikai háborús filmek kissé gyermeteg hangulatvilágával. Ez a vélemény már akkor szilárd bizonyossággá érlelődött bennem, mikor bóklászásaimat egy jól irányzott géppisztolysorozat szakította félbe, aminek köszönhetően megahősöm úgy fél kiló ólmot kaphatott melikasába. Ez még nem volt különösebben felháborító, elvégre igen barátságtalan célból indultam a festői orosz erdőkbe. A meglepő az volt, hogy e sajnálatos esemény alig negyedére (!!!) csökkentette katonám "energiáját", aki még csak hanyatt sem esett. Hoppá, hát ilyesmit azért nem illik csinálni egy AK-47 sorozat után, szerintem egy "szimulátor" program esetében ilyenkor legfeljebb néhány hörgésre futja katonánk erejéből. Néhány NAGYON halk és rövid hörgésre... Mondjuk azt is megértem, hogy nem tenne túl jót a Spec Ops



Kis ranger nagy bottal jár (a bot történetesen egy mesterlövészkarabély – csakhogy a képaláírás némi információs tartalommal is bírjon)



Tartok tőle, hogy e távoli bunkerben nem fogadják meleg levessel az amerikai nemzet bőrig ázott védelmezőit

népszerűségének, ha a sikerélményre ácsingózó játékosokat kb. 6 másodperc alatt kivégeznék a tucatszámra nyüzsgő ellenfelek, de ez azért túlzás. Szerintem igazán reálisnak csak akkor lehet a Spec Opsot nevezni, ha a legnehezebb fokozaton játsszuk. Ott viszont még a legprofibb Doom-veteránok is vért fognak izzadni, mivel a jól felszerelt ellenfeleken kívül még a szigorú időlimittel is keményen meg kell majd küzdeniük. Hozzá kell tennem, hogy az időlimit nagyszerű és a témához tökéletesen illő megoldás – egy kétfős kommandó tényleg nem piknikezhet túl hosszan az ellenséges vonalak mögött. E megkötés a későbbi pályákon, de különösen Hondurasban lesz igazán bosszantó. Például okáért akadt olyan küldetés is, aminek kb. tízszer neki kellett ugranom, holott egyetlen katonát sem vesztettem el harcban. Az utolsó próbálkozásom sikere sem múlott sokon: az óra 13 másodpercen állt meg...

Vérgőzös kalandjaink során egyébként minden alkalommal két, tetszésünk szerint felszerelt rangert (maradjunk ennél a megjelölésnél, mert a fene se tudja, hogy mi a pontos magyar fordítása) irányítunk. Én mondjuk azt is el tudtam volna viselni, ha ennél jóval nagyobb csapatokat elkommandírozhatok, arról nem is szólva, hogy ez tán magát a cselekményt is életszerűbbé tenné. Csak összehasonlításképp: a második világháborúban, éles harci helyzetben akár 30-40 fős kommandókat is bevetettek a szembenálló felek. Egyébként a csapatösszeállítás során vegyük azt is figyelembe, hogy a gránátvetővel felszerelt katona irányítása rengeteg időnket lekötheti. A gép ugyanis kissé érdekesen irányítja a nehézfegyverekkel felszerelt figurákat: a gránátvetős katonák például halálos nyugalommal durrantják hátba előttük álló társaikat. Na, ennél még a szovjet partizánfilmek gránátköteggel a Tigris alá ugró hősei is elviselhetőbbek voltak. A nehézfegyveresek eme (ön)gyilkos hajlama természetesen kiemelten sújtja saját katonáinkat, úgyhogy én jobbára maradtam a mezei kommandósoknál.

AZ ÉRME MÁSIK OLDALA

Nos, ennyi kritika után lassan rá kéne térnem a Spec Ops erényeire is, mivel a program már emlegetett hiányosságai ellenére is egyike a legjobb kommandós játékoknak. Rendkívül tetszett például a rendelkezésünkre álló fegyverek bőséges választéka, van itt minden az M60-as géppuskától a mesterlövész-karabélyig. S ami még ennél is fontosabb: a program rendkívül élethűen és logikusan kezeli ezeket a fegyvereket. A ködgránátok okozta kavargó félhomályban valóban el lehet keveredni, s a hangtompítós karabélyokkal kedvünkre gyilkolászhatjuk le a tanácstalanul fel-alá rohangáló ellenfeleket. Nekem mégis a mesterlövész-karabély a kedvencem, aminek különféle nagyító és megvilágító optikával a rutinos játékos épp oly könnyedén szedheti le az ellent, mint mondjuk az MDK-ban. A felszerelések kapcsán még azt is megemlíteném, hogy a lelőtt katonáktól mindenféle hasznos cuccot be lehet gyűjteni. Az efféle hullarablásokkal egyébként nem árt igyekezni, mivel az engine rop-



Hohó, hát ezt a gaz ruszkit pillanatokon belül elviszi majd egy szívroham. Egy kilencmiliméteres szívroham

KÜLÖNL HA

C OPS: s Lead the Way





Vidám kalandozásaink a kies orosz tajgán kezdődnek...



... és Kabul rommá lőtt utcáin végződnek

pant sajátosan kezeli az elhalálozott embereket – egy idő elteltével a békésen heverésző tetemek szőrén-szálán eltűnnek. Hmmm, ennyire azért nem kéne spórolni azokkal a fránya poligonokkal...

Nem szóltam még arról, hogy hősies katonáink hol és miért is irtják az ellent. A küldetések során felvonul majd ellenünk a teljes hollywoodi rosszfiúállomány: a korlátozott harci cselekmények első színhelye Oroszország lesz, majd meglátogathatjuk az Észak-Korea néven ismert távol-keleti kánaánt (itt legalább értettem, hogy hova is tűnnek a halottak...). Eztán kábítószerellenes bevetések következnek először Kolumbiában, majd Hondurasban – na ez utóbbi különösen embert próbáló mulatság lesz. A legutolsó pályán a gaz iszlámok ellen is felléphetünk Kabul kissé leamortizált utcáin, ahol is valami elrabolt szenátort kell felkutatnunk. Mindegyik helyszínhez egy-egy adott feladat tartozik, ám e feladat teljesítése 3-4 fázisból áll. Ez összesen kb. 20 küldetést jelent, ami szerintem nem mondható túl soknak. Különösen azért nem, mert a Spec Ops semmiféle multiplayer támogatást nem tud felmutatni. Néhány szó essen a gépigényről is: ez némi jóindulattal akár korrektnek is nevezhető, bár a P166, mint minimális követelmény azért kicsit mellbe vágott. Gyorsítókártya nélkül sem tanácsos a Spec Opsszal megpróbálkozni – ezt maguk a készítők is készségesen elismerték. Ez mondjuk a grafikát elnézve egyáltalán nem meglepő, az viszont már annál inkább, hogy a játék a legkevésbé sem támogatja a D3D-t. Szerintem ez egy 1998-ban piacra dobott, 3D-s akciójáték esetében igen nagy illetlenség...



Ilyen típusú "kézitusa" nem túl gyakran fordul elő a modern hadviselésben

AZ ÖSSZKÉP

Mint az az eddigiekből is kiderült, a Spec Ops a legnagyobb jóindulattal sem sorolható a minden ízében tökéletes játékok exkluzív klubjába. Néha olyan érzés kerített hatalmába, mintha egy kiváló kommandós játék lebutított Béta-változatával játszanék. A program bizonyos szempontból rendkívül élethűre és változatosra sikeredett, ám időről-időre előbukkannak a már említett bosszantó logikátlanságok. Ennek ellenére én mégis azt mondom, hogy az eddig megjelent "kommandós-szimulátor" programok közül még a Spec Ops áll legközelebb a valósághoz. A játékmenet egyáltalán nem lineáris: az ellenséges csapatokat a Ramboid géppuska-rohamokkal is elintézhetjük, de a ravaszabb megoldások hívei mesterlövész-karabélyukkal akár egyenként is leszedegethetik az ellenfeleket. A küldetések még a játék vége felé sem válnak unalmassá, a legutolsó, afganisztáni pálya pedig oly élethűre és hangulatosra sikeredett, hogy hirtelen felindulásból egymás után kétszer is végignyomtam.

A grafika szintén kellemesnek mondható, különösen tetszettek az éjszaka sötétjébe hasító nyomjelző-lövedékek. Ezt ellenpontozandó a gránátrobbanások elég rútul néznek ki, s a D3D támogatás hiánya miatt az izmosabb gépek tulajdonosainak is be kell érniük a szerényebb felbontással. A hangok viszont egész egyszerűen tökéletesek, mint ahogy az irányításra sem lehet egy rossz szavunk se. Mindent összevetve a külcsínnel nincs semmi gond, mint ahogy néhány apróságtól eltekintve a belbecsre sem panaszkodhatunk. Engem ugyan néha kirázott a hideg a programot átlengő nyalka amerikai felsőbbrendűségi tudattól, ám annyira még ez sem volt zavaró, hogy ne tudtam volna magam tökéletesen beleélni a dzsungelben kúszó-mászó kommandós(ok) bőrébe. Mindent összevetve tehát a Quake-rajongóknak éppúgy kellemes perceket szerezhet a Spec Ops, mint a harci játékok megszállottjainak.

T.J.

spec ops

Ripcord Games/Zombie
http://www.specops.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P166, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-gyorsítókártya

A maga műfajában elég kellemes egy darab

78%

A Psygnosis még a tavalyi évben, "frissiben" dobta piacra a Formula 1 97 PlayStation-változatát, ezért egy kissé meglepő, hogy a PC-tulajdonosokat miért kellett mostanáig váratni. Főleg ha figyelembe vesszük azt a tényt, hogy a Forma 1-et illetően azóta nagyot fordult a világ. Míg '97-ben az volt az újdonság, hogy végre megfelelő vetélytársa akadt a Williams csapatnak, addig most már másról se hallani, mint hogy mennyire jók az új Mercedes motorok. Na mindegy, egy játék értékét úgy sem az határozza meg, hogy mennyire aktuális; lássuk hát, mi mindent kínál nekünk az F1 97!



Az Arcade Mode-ban ugyan lényegesen könnyebb dolgunk van, bár ezt a pillanatnyi helyezésem nem igazán illusztrálja

A játékban szerepel a '97-es idény valamennyi csapata, beleértve a Lola "istállót" is, noha gyászos melbourne-i szereplésük után a valóságban már rögtön a versenyidény legelején "letették a lantot". Mindenki megtalálja a maga kedvenc pilótáját, csupán Villeneuve rajongói maradnak hoppon, az ő neve ugyanis (mint ahogy a többi F1 játékban is) jogi problémák miatt nem szerepel. A tavalyi szezon mind a 17 pályáján rajthoz állhatunk, sőt még Estorilban is, amit a készítők "bónusz" pályaként raktak be a programba. (A világbajnokságon Jerez helyett eredetileg a Portugál Grand Prix szerepelt, de mivel az ottani pályán nem készültek el határidőre a biztonsági előírásoknak megfelelő módosításokkal, végül is a spanyol pálya nyerte el az utolsó verseny megrendezésének a jogát.) A helyszínek, azaz a pályák és a környezetük a mai technikai színvonalon elérhető legnagyobb pontossággal lettek modellezve.





Az időmérő edzésen még nem túl nagy probléma, ha kicsúszunk a pályáról

LÁTVÁNYOSSÁG

A játék – csakúgy mint az előző rész – természetesen támogatja a 3D-s gyorsító kártyákat, a grafika tehát kitűnő. A grafikusok egészen aprólékos munkát végeztek, amit a leginkább a városi közutakból leválasztott monacoi pálya bizonyít. Nincs két egyforma ház – nem vagyok benne biztos, de talán még az épületek architektúrája is stimmel. Még az elzárt mellékutcák is jól megfigyelhetők, s az útburkolati jelek, a zebrák is eredetiek – tényleg mintha ott járnánk a városban. Sorolhatnám egyébként a többi pályáról is az efféle apró figyelmességeket: a silverstone-i pálya mentén például helikopterek parkolnak, a franciáknál meg egy óriáskereket figyelhetünk meg. A pályák átélhetőségét fokozza a rengeteg eredeti reklámtábla és embléma is, Hockenheimben például a hatalmas Mobil 1 flakon is látható. Ha a "ninja" fokozatra rakjuk a terep kirajzolását (F5), a látvány egészen elképesztő: a szó szoros értelmében kilométerekre ellátni. Némelyik versenyen láthatjuk például a pálya másik felét is, s rajta a szétszakadozott mezőnyt. A pályákat a kiváló fényeffektek teszik igazán élvezetessé, amik a szépen beárnyékolt autókkal tökéletes egészet alkotnak. A realitásoknak megfelelően még azt is megkódolták, hogy a pilótánk sisakja koszolódjon. Ha be van kapcsolva a Tear Offs opció, apró szemcsék jelennek meg a sisak üvegén. Ha már nagyon nem látunk, az elkoszolódott felületet a Shift lenyomásával leránthatjuk. (Persze az is egy megoldás, ha külső nézetre kapcsolunk.) Grafikailag csupán egyetlen dolgot, a kamera lencséjén megtörő fény effektusát szúrták el: amikor takarásban van a nap, akkor sem tűnik el, sőt! Roppant röhejes, de még az alagútban is a képernyőn "felejtődik".

ZENEBONA

A grafikához hasonlóan a játék audio "teljesítménye" is átlagon felüli. Nagyon klasszak a motorhangok, jópofa, ahogy a boxból rádión kapunk tanácsokat (ha például gumicserét javasolnak), a verseny közvetítéséről pedig a brit illetőségű Murray Walker gondoskodik. (Sajnos nincs magyarosítva a játék, így Dávid Sanyi és Palik Laci helyett vele kell beérnünk.) A kommentátor – csakúgy mint PlayStationön – most is "érti a dolgát", roppant változatosan és akkurátusan közvetíti az eseményeket. Jól szórakoztam, amikor például kajakra belerohantam a palánkba, mire Murray barátunk hosszasan kezdte ecsetelni, hogy bizonyára egy apró pillanatra elkalandozott a figyelmem. Amúgy tényleg nagyon profin követi az eseményeket: folyamatosan tájékoztatást ad a futam állásáról, és egyetlen lényeges mozzanat sem kerüli el a figyelmét. Meghökkentő az intelligenciája (no persze itt nem Murray, hanem a programozás intelligenciájára gondolok): ha valakik kakaskodnak egymással, név szerint említi, hogy mondjuk Katayama belerohant Alesibe. (A japán pilóta neve – igen realisztikusan – a játékban is sűrűn hangzik el efféle környezetben.) Murraynek egyébként néhány észrevétel, illetve technikai info erejéig besegít Martin Brundle is, ám a jobb napokat is megért ex-pilóta többnyire inkább csak a "bólogató baba" szerepét játssza. Legtöbbször ezt a mondatot hallani tőle: "Úgy van, Murray!" A kommentálással kapcsolatban sajnos meg kell említenem egy elég igénytelen jelenséget: az alagútba érve nem csak a motorhang, hanem a riporter hangja is elkezd visszhangozni. Az apróbb hibáktól eltekintve azonban – ha csak a szépségét nézzük – kétségtelenül az F1 97 a jelenlegi best. Sajnos ugyanez viszont nem mondható el a

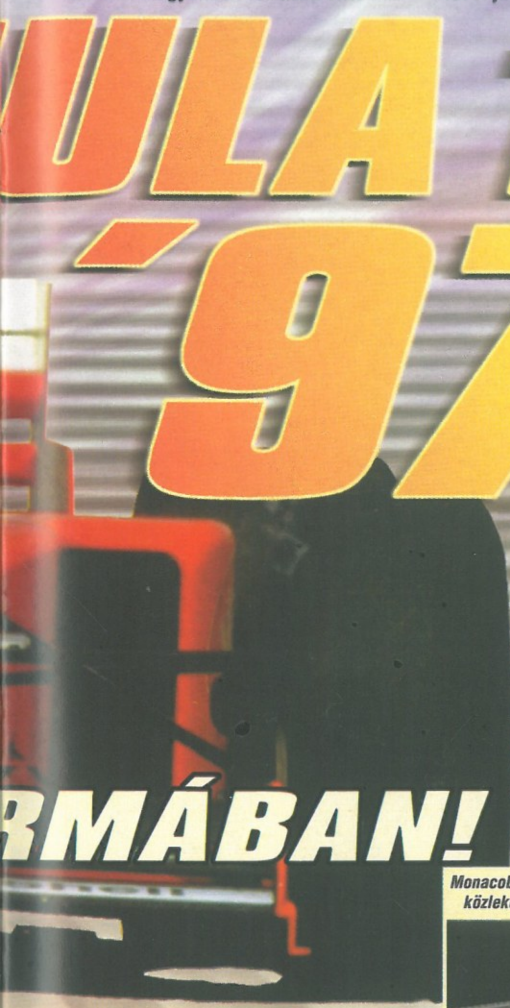


Frentzen bukósisakja már rendesen bekoszolódott

játszhatóságról. Nos, akkor ki is fejteném, mik a problémáim.

JÁTSZHATÓSÁG

Annak érdekében, hogy a játékkal a kezdők és a profik egyaránt jól szórakozzanak, két üzemmódot is létrehoztak. Ez persze idáig még nem probléma, csakhogy: ami a Grand Prix üzemmódot (azaz a játék szimulációs részét) illeti, szerintem egy kicsit túlzásba vitték az



életszerűséget. Billentyűzettel irányítani a játékot egyszerűen képtelenség, annyi szent! Ha egyszerre nyomjuk a gázt a fordulással, már keresztbe is áll a kocsi, pedig akkor még nem is beszéltem a fűről vagy a kavicságyról. Ha a bitumenről véletlenül letérünk ez utóbbiakra, már vesztett állásunk van. Azt én is elismerem, hogy a fű csúszik, meg és mondjuk egy McLaren nem rallyautó, de hát ez akkor is túlzás! Ez már nem is fűnek tűnik, hanem inkább jégnek.

A Grand Prix móddal tehát kétségtelenül csak a legnagyobb "mágusok", a sportág megszállott rajongói fognak boldogulni; a magamfajta amatőröknek inkább az Arcade mód dukál. Nyomhatjuk tövig a gázt, és ha esetleg bele is rohanunk valakibe, hát istenem: egy kicsit megugrik az autó, de változatlanul száguldunk tovább. Ha nem fékezünk, a gumik úgy tapadnak az aszfalthoz, mintha sínen mennénk – az élesebb kanyarokban elég mindössze a gázt felengedni. Az Arcade mód tehát remekül játszható, de ezzel meg átestek a ló túlsó oldalára: mialatt mi a kanyarokat levágva a füvet szántjuk és hatalmas homokfelhőket kavarunk, a többiek ugyanolyan becsületesen vezetnek, mint a szimuláció módban – ergo minimális erőfeszítés sem kell a győzelemhez.

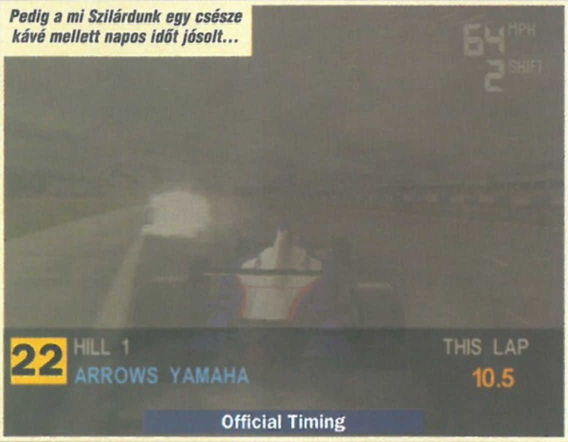
SZAVATOSSÁG

Bármelyik módot is választjuk, játszhatjuk a játékot egyedül vagy hálózaton keresztül (maximum nyolcan). Az arcade módon belül egy normál verseny, és egy időmérő üzemmód áll a rendelkezésünkre. A játéktermi gépekhez hasonlóan mindössze autót kell választanunk, majd a nehézséget kell meghatároznunk. A nehézségi szint beállítása egyben a pályák választása: a Formula 1-es pályák három csoportba lettek szedve, mindegyik csoporton belül öt pályával. (A maradék pályákat majd jutalomként, extra fokozatként kapjuk meg.) Az egyes nehézségi szintek bajnokságok mintájára működnek, vagyis a helyezésünkért pontokat kapunk, a következő pályára pedig csak akkor léphetünk, ha minimum hatodikként végeztünk. Minden győzelem után érdemes állást menteni, a load/save opcióhoz a Tab lenyomásával léphetünk. Az arcade üzemmódnak egyébként a grafikája is kicsit más: némileg egyszerűbbek, élénkebb színűek a textúrák – talán ezzel is utalva arra, hogy itt nem kell annyira komolyan venni a dolgokat...

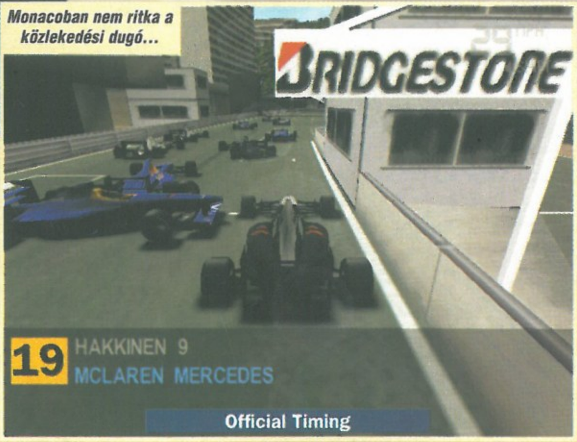


A Hungaroring egyik kanyarában az izzásig hevültek a féktárcsák

A Grand Prix üzemmódon belül három almenü hívható le, közülük a Circuit Select az első. A pálya kiválasztásán túlmenően itt határozhatjuk meg, hogy csak gyakorolni akarunk, avagy tét nélküli futamot kívánunk indítani, esetleg bajnokságot akarunk kezdeni. Pilótát, illetve csapatot választani a Driver Selectnél lehet. A harmadik almenü a Game Mode, aminél rengeteg tényezőn módosíthatunk. Hogy csak a legfontosabbakat említsük: beállíthatjuk a versenyek hosszát (Race Length), a tudásszintünket (Skill Settings), legyenek-e sérülések (Damage), változzon-e az idő (Weather), vagy hogy legyenek-e figyelmeztető zászlók (Flags). A tudásszintünk főként arra lesz kihatással, hogy a versenyek előtt a Car Setupnál mennyi dolgot tudunk módosítani a kocsin. Ha az autón ezután már minden klappol, elindulhatunk az edzésen, majd az időmérő edzéseken, és végül a versenyen.



Pedig a mi Szilárdunk egy csésze kávé mellett napos időt jósolt...



Monacoban nem ritka a közlekedési dugó...



...viszont kellemes a tájkép

ÖSSZHATÁS

Nem akarom ismételni magamat, de zárszóként is csak azt tudom mondani, hogy az F1 97 egy nagyon szép játék, ám nem biztos, hogy a legideálisabb F1 szimuláció. Igaz, hogy két teljesen eltérő üzemmód választható, de ezek közül szerintem csak a Grand Prix mód biztosít hosszabb távon szórakozást, de az is viszont csak azoknak, akik nagyon magas fokon művelik az autóvezetést és mellesleg rendelkeznek egy a programhoz használható kormánykerékkel.

V.Z.

formula 1'97

Psygnosis/Bizarre Creations
http://www.psygnosis.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95, 3D-kártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 4xCD

Káprázatosan szép F1 szimuláció, de inkább csak profiknak

84%

Feltehetőleg a különféle gyorsító kártyák világhódító útjának köszönhető, hogy a nagyobb szoftverfejlesztő cégeket mostanság perverz vonzalom fűti a 3D-s programok iránt. Az utóbbi időben jóformán csakis és kizárólag efféle játékokhoz volt szerencsém: Armor Command, SubCulture, Battlezone – hogy csak a legnagyobb neveket említsem. És már itt is a legújabb, kissé meghatározhatatlan műfajú darab, mely a sokatmondó Die by the Sword nevet viseli. Ebből a kreatívabb olvasók már bizonyára kitalálták, hogy egy vérbeli fantasy világban kell majd különféle galád szörnyetegeket felszecskáznunk, a legszebb AD&D hagyományokat követve. Az, hogy a Tantrum művét mászkálós avagy mezei akciójátéknak tituláljam, már jóval bonyolultabb kérdés, mivel az alkotók megpróbálták e két műfaj elemeit összekombinálni. Mi tagadás, az efféle kényszerházasságok csak a legritkább esetben végződnek happy enddel, ám a Die by the Sword elkövetői többé-kevésbé megtalálták az arany középutat. A játék alapját a kellemesen vérgőzös akciójelenetek képezik, helyenként megspékelve némi mászkálósdival. A "vérgőzös", mint jelző egyébként a szó legszorosabb értelmében értendő, a gyengédebb lelkivilágú olvasók szerintem az első komolyabb csonkolás után a reset gomb irányába kezdenek majd nyúlkálni (a Win95-öt ismerve ez ugyan nem igazán ajánlott, de hát oly szépen hangzott így).

Ideje lenne magáról a háttértörténetről némileg bővebben is szólnom, ami egyébként nem különösebben bonyolult darab. Adott egy jól megtermett, meglehetősen sivár lelkivilágú harcos, akit az egyszerűség kedvéért nevezzünk csak Enricnek. Enric barátunk kedvenc időtöltése a különféle méretű és formájú élőlények kard által történő legyilkolása, ami jelen esetben akár szakmai ártalomnak is felfogható. A high-fantasy hősök jó szokása szerint aktuális mátkájával, egy Maya névre hallgató tolvajnővel táborozik a vadonban, mikor is néhány goblin elragadja szíve választottját. E váratlan fordulat persze nem igazán nyeri el hősünk tetszését, így aztán rögtön el is indul túszt menteni. Vagy bosszút állni. Esetleg mindkettőt.



Két malacképű barátom épp a matrjoska-ládák rejtélyét próbálhatta kinyomozni, mikor rajtuk ütöttem



Azt hiszem erre mondják, hogy szorongatott helyzet...

Na jó, ennyire azért nem együgyű a cselekmény, enyhe cinizmusomat kéretik a kései (hmmm, lassan már korai) óra rovására írni. A sztori az idő előrehaladtával folyamatosan bonyolódik, s természetesen össze fogunk futni a jól ismert föld-alatti templomokkal, gonosz varázslókkal és ork sámánokkal is. Hiába, nincs új a nap alatt... Egyébiránt az eddig leírtak csak a "Quest" módra vonatkoznak, a verekedős játékok szerelmeseinek nem kell holmi labirintusokkal és fantasy történetekkel bajlódniuk – az "Arena" illetve "Tournament" játékot választva ki-ki kedvére kiélheti destruktív ösztöneit. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere: harc több szörny ellen, multiplayer üzemmód, folyamatos küzdelem egy meghatározott időlimit mellett és még sorolhatnám. A programnak e részét viszont fölösleges lenne túl részletesen boncolgatni, mivel a műfaj ismerői (s van-e olyan, ki ne ismerné a verekedős játékokat?) alighanem már az unalomig ismerik az efféle opciókat.

BENSŐSÉGES BENSŐSÉGEK, AVAGY A BRUTALITÁS DISZKRÉT BÁJA

Az eddig leírtak alapján nagyon úgy tűnhet, hogy a Die by the Sword is a huszadrangú konzol-klónok közé tartozik, holott ez egyáltalán nincs így. Maga a háttértörténet illetve a cselekmény ugyan a legnagyobb jóindulattal sem minősíthető irodalmi igényességűnek, viszont a harcnak megvan a maga sajátos hangulata. E szempontból a Die by the Sword igenis forradalmi megoldásokat tartalmaz – ezeknek köszönhetően a program jó eséllyel indulhatna a legkegyetlenebb PC-s játék megtisztelő címért. Vári Zoli kollégám ugyan égre-földre megesküdött, hogy a Turok a maga módján ugyancsak vérbő darab, de a Die by the Sword szerintem e szempontból magasan ver minden eddig megjelent alkotást. (Az egyik angol szaklap szavazásán egyébként ez nyerte el a "Legbrutálisabb játék" címet, olyan neveket utasítva maga mögé, mint a Carmageddon, Resident Evil, Harvester, Phantasmagoria 2, stb. – CoVboy) Ez mondjuk logikus is, elvégre a méteres kardokkal és bunkókkal hadonászó lények bősz összecsapásait kísérő fröcsögős jeleneteket kár lett volna néhány piros poligonnal elintézni. Helyenként viszont még engem is sikerült meglepnie a programnak: a végtagok a legváltozatosabb irányokba repkednek, a sikeres támadások után a sérült testrészek vérbe borulnak, hősünk beszólásai pedig különösen kevés empátiáról tanúskodnak. A legkatartikusabb pillanat tán mégis az volt, mikor egy féllábú és egy félkarú ork üldözte fülig véres hősömet, aki közben válogatott sértésekkel bőszítette fogyatékos üldözőit. Yikes, én szeretem a kemény jeleneteket (legalábbis a képernyőn), de EZ azért talán egy kicsit túlzás!

A játék egyébként az efféle bájos jelene-



"KI K
KARD Á



A válogatott randaságok után következzen egy lírai kép is: Maya a kedves kedves (csak a miheztartás végett: épp most készülnek feláldozni)



Hát akkor hulljon a férgese...

teken kívül még egyéb pozitívumokat is fel tud mutatni, például okáért: maga a harc igen jól eltalált és változatos. A különféle szörnyetegek nemcsak külsejükben, ha-
nem harci stílusukban és mozdulataikban is különböznek. A kékbőrű goblinok össze-vissza rohangálnak, s kifejezetten ügyesen használják ki számbeli fölényüket. Az ogrék és magmárok hatalmas maflásaitól a régi Bud Spencer-filmek legszebb hagyományai szerint elszállunk,

...ARDOT RAGAD, ...ÁLTAL IS VÉSZ

mint a zászló. S akkor még nem is szóltam a víz alól meglepetésszerűen kitörő troglodítákról, a láthatatlan kardforgatókról, a tűzlabdákat lövöldöző ork sámánról és a többi kedves meglepetésekről. A játék készítői szemmel láthatóan igyekeztek minden ellenfélnek önálló egyéniséget és hangulatot teremteni, ami nagyjából sikerült is.

Ejtenék még néhány szót az irányításról is, mivel ez a játék tán legproblémásabb része. A gondok alapvetően ott kezdődnek, hogy harc közben egyszerre kell a billentyűzettel és az egérrel/joystickkal szerencsétlenkednünk, ami eleinte bizony igen kemény feladat lesz. Csak a mihez tartás végett: billentyűzettel játszva csak a kardvíváshoz több mint tíz (!) különböző gombon kell zongoráznunk. Meg lehet próbálkozni ugyan az irányítás lebutításával is, ez viszont drasztikusan lecsökkenti amúgy sem túl rózsás túlélési esélyeinket. A taktikus játékos persze nem ugrik rögtön fejest a mély vízbe, hanem szépen végigzavarja a kitűnően kiagyalt és rendkívül hangulatos gyakorlópályát (az angol nyelv ismerői előnyben!). Ezután még nem árt az arénában is gyakorlatozni egy kicsit, majd képességeink (és rendelkezésünkre álló joystickpark) szerint beállítani az irányítást. Nem kell aggódni: a Die by the Sword még mindezen óvintézkedések megtétele után sem lesz egy sétagalopp. Ami azt illeti, én még alacsonyabb nehézségi fokozat mellett is alaposan megizzadtam a játékkal, úgyhogy a könnyedebb szórakozás kedvelői fordítsanak a Cinkelt Lapokra, ahol is találhatnak némi könnyítést leendő kalandjaikhoz. Ezekkel a kalandokkal egyébként van egy igen komoly bibi: kissé hamar a végére fogunk érni. Én személy szerint két nap alatt végig is nyomtam a játékot, s az utolsó pályától eltekintve még csak a cheatek aláváló fegyveréhez sem kellett nyúlnom (hozzáteszem: elég alacsony nehézségi fok mellett nyomultam). Ezután mondjuk még egész jól eljátszogattam a különféle arénákban is, de azért nem ártott volna ennél kissé hosszabb kalandokat kiagyalniuk a szerzőknek...

Annyit még megjegyeznék, hogy az irányítás nem csak bonyolult, hanem rendkívül realisztikus is. A legösszetettebb támadásokat variálhatjuk kedvünk szerint, háríthatunk, cselezhetünk, sőt, akár saját mozdulatsorokat is tervezhetünk. Engem ez utóbbi dolog lepett meg a legjobban: egy remek kis alprogram segítségével új mozdulatokat alkothatunk hősünknek – méghozzá framenként. Jómagam csak rövid ideig próbálkoztam effele érdekességekkel, úgyhogy túl sok használható dolgot nem is sikerült összehoznom. Maga az ötlet mindenesetre hatalmas, csak remélni tudom, hogy nem utoljára találkoztam vele.

AZÉRT EZ SEM FENÉKIG TEJFEL...

Na igen, az eddig felsorolt pozitívumokon kívül azért néhány hibája is akad a Die by the Swordnek. Ezek közül is kiemelném a bugokban ugyancsak bővelkedő engine-t, valamint néhány ellenfél rendkívül idétlen mozgását. Az előbbit még csak-csak megemészteném, elvégre jómagam D3D mellett próbálkoztam a játékkal, ami nem egy, amúgy kiváló program esetében is igen csúf dolgokat eredményez. Viszont az egyes figurák helyenként röhejes animációja...nos, ez már komoly bibi. Én belátom, hogy nem lehet minden mellékszereplő mozgását Lara Croft-szinten lerenderelni, de az, hogy egy ork például hátat fordítva próbál velünk küzdeni, azért egy kicsit erős. De említhetném Enric barátunk kritikán aluli mozgáskoordinációját is, különös tekintettel a felkapaszkodásra. Na, ezt meg sem próbálom körülírni – kíváncsi vagyok, hogy az animációfelelős próbált-e már saját erejéből átkecmeregni egy, a küszöbnél magasabb mesterséges akadályon...



Az arénában kezd eluralkodni a fejetlenség, de ez jelen esetben egyáltalán nem baj



A tájkép csak látszólag békés, a víz alatt már gyülekeznek a kiéhezett troglodíták

Szintén nehezen tudtam megbarátkozni a helyenként kifejezetten játékosellenes kameraállásokkal. Ezeket ugyan állítgathatjuk, de én kétlem, hogy harc közben bárkinek is lenne energiája efféle manőverekre. Quest módban játszva még azzal a sajnálatos ténnyel is meg kell majd barátkoznunk, hogy a program nem igazán tolerálja az állás kimentésére irányuló próbálkozásokat. Autosave ugyan van, csak épp igen szűkmarkúan méri a gép, ami roppantul megnehezíti az amúgy sem könnyű játékot. Hiába, nehéz ügy...

VENNI VAGY NEM VENNI?

Venni. A Die by the Sword ugyanis néhány hiányossága ellenére is megéri a pénzét. Legalábbis azok számára, akik kedvelik a komoly kihívást jelentő verekedős anyagokat, s nem akarják túlságosan leterhelni szürkeállományukat. A játék ugyanis mozgalmas, változatos, véres, viszont logikai és kalandelemekben nem igazán bővelkedik. Ha úgy tetszik, egy igen hangulatos 3D-s hack'n'slash programról van szó némi (mondom: némi) Tomb Raider utóízzel. Maga a grafika egyébként nem nyűgözött le különösképp, PC-n láttam én már sokkal szebb dolgokat is... A hanghatások viszont tökéletesre sikerültek: a kardok csendülése, az ellenfél nyögései és horkantásai, Enric gunyoros megjegyzései igazi fantasy-feelinget kölcsönöznek a játéknak. A külcsín mindent összevetve tehát korrektnek mondható, s a vérgőzösebb műfajok rajongói bizonyára a magasztosnak épp nem nevezhető belbeccsel is maradéktalanul meg lesznek elégedve.

Jómagam mondjuk hiányoltam a logikai illetve kalandelemeket a Die by the Swordból, mivel az előzetesek efféle szentségtörő dolgokat is emlegettek. Ha ezekre is kellő gondot fordítottak volna az alkotók, akkor a PC-s játékok egyik gyöngyszeméhez lehetne szerencsénk. Így viszont "csak" egy jó, de örökbecsűnek aligha nevezhető program sikeredett a dologból – ami azért mostanság szintén nem csekélység.

Mindezek után viszont még inkább kíváncsi vagyok a mostanság már nagyon esedékes Deathtrap Dungeonra...

T.J.

die by the sword

Interplay/Tantrum

http://www.interplay.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

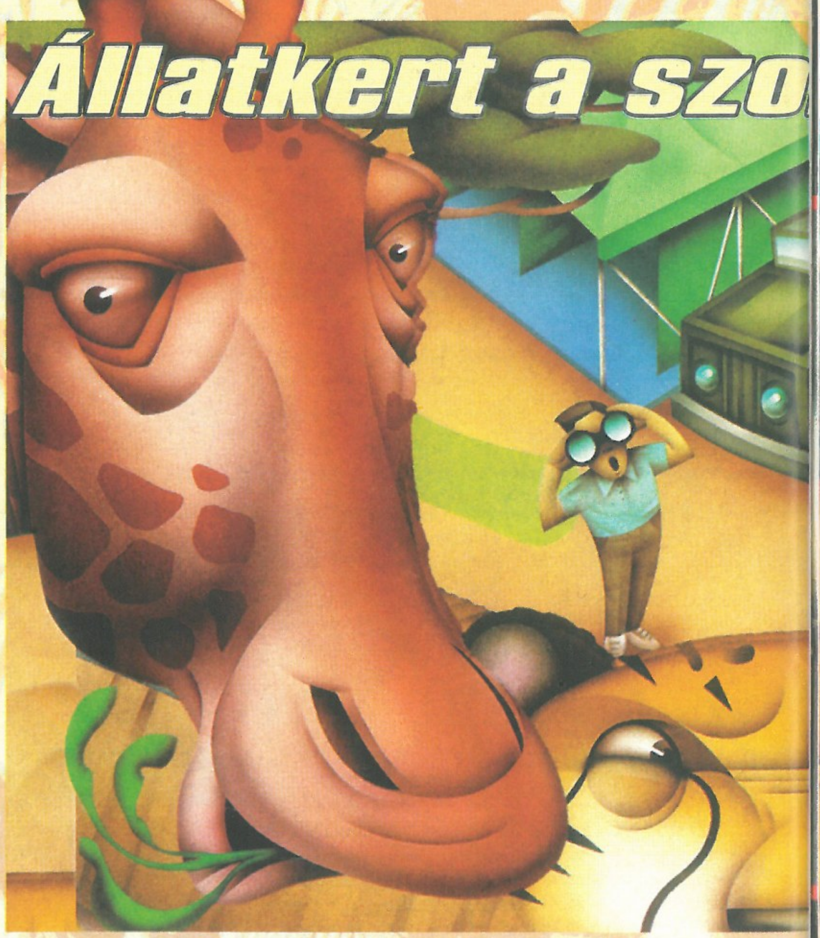
Minimum: P100, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, SB-kompatibilis hangkártya, 3D-gyorsítókártya

Nem rossz darab, de ebből az alapötletből többet is ki lehetett volna hozni....

82%

SIM SAFA

Állatkert a szo



Helló, ranger! Üdvözöllek Afrikában. Szeretnék egy pár dolgot elmondani Neked, de ezután egyedül kell helyt állnod – bár ez így nem teljesen igaz. A Sim Safariban segítőid szívesen a rendelkezésedre állnak. De mivel a Safari a Te irányításod alá kerül, a szavannák lakói – emberek és állatok egyaránt – Tőled függnek majd. Töltsd hát meg a vizeskulacsod, készülj fel a tűző napsugarakra és tedd fel a kalapod – elérkezett az az idő, amikor átléped a vadon határát!

Ezzel a kis monológgal kezdődik a SimSafari kézikönyve, amely első pillantásra rettenetes déja-vu érzést váltott ki belőlem. Hol a huncutban játszottam én már ezzel a játékkal? Biztosan csak most érkezett? Amint egy kicsit megerőltettem az agyam, a turpisságra nemsokára fény derült: a Maxis már jelentkezett egy SimPark nevű játékkal, ahol is a cél, az irányítás és a kezelőfelület szinte teljesen megegyezett ezzel a programmal. A különbség abból adódik, hogy ott a nemzeti park irányítását (mert természetesen erről van szó) nem trópusi környezetben, hanem Észak-Amerika területén kellett megoldanunk. A SimPark tehát a tajgától a szubtrópusi éghajlati övig terjedő, míg a SimSafari a kifejezetten trópusi égöv alatt élő flórát és faunát ismerteti meg velünk játékos formában.

Senki se gondoljon alantas és sötét üzelmekre, fegyverek és bérgyilkosok alkalmazására – itt erre semmi szükség! Noha van gazdasági irányultságú feladatunk is, az csak igen egyszerű formában: a cél mindössze az, hogy a szafarink a lehető legtöbb turistát csalogassa. Azért megjegyezném, hogy az ember nevű két lábon járó élőlény tömeges felbukkanása általában minden más élőlényre igen káros hatást szokott gyakorolni – de majd mi kordában tartjuk a sok beutaltat!

Mivel a SimSafari a Maxis Kids (tehát a gyermekeknek szóló) sorozatában jelent meg, nem túl bonyolult játék – így a kezelési útmutatót megtakarítom, inkább egy kis kedvcsinálónak szánom ezt a cikket. Azonban ez korántsem jelenti azt, hogy nem lehet vele egy idősebb (ámbátor lehet, hogy gyermeklelkű) embernek nagyszerűen elszórakozni! A játék igen hálás témája és nagyszerű kivitelezése, valamint az, hogy teljesen nélkülözi a manapság a csapból is folyó erőszakot, igen kellemes színfoltjává teszi a PC-s játékpalettának.



Itt alkalmasint szerét kéne ejteni némi favágásnak



Csendes idill a bennszülött faluban

Lássuk tehát, hogy egy vérbeli szafarivezető hogyan is látja el a feladatát! Egy komplett szafari három fő részből áll:

Először is magából a parkból – itt élnek a növények és az állatok a természetes környezetükben.

A második fontos dolog az idelátogató jónép kényelmének ellátása, akik szemlátomást elfelejtették, hogy létezett olyan kor is, melyben ők is a kerítés túloldalán éltek (méghozzá kisebbségben), és a hamburger valamint az angolvécé nem képezte szerves részét a mindennapi életnek.

A harmadik dolog – és bár ez nem tartozik a konkrét felügyeletünk alá, de a ténykedésünk erre is hatással lesz – a derék őslakosok faluja, akik a játék elején egyelőre szemlátomást nem állnak sokkal magasabb civilizációs fokon, mint a vadonbéli állatok. Őbelőlük kerülnek majd ki egyébként a kiszolgálószemélyzet tagjai.

Az irányítás evidens, és mindössze néhány menüpontra korlátozódik – két perc játék után mindenki bele fog jönni. Ezért inkább bemutatnám az egyes helyszíneket egy kicsit részletesebben is.

Park: a játék legfontosabb helyszíne, kellő odafigyeléssel már-már paradicsomi környezetet tudunk létrehozni a növények és az állatok számára. Nem kis jelentőséggel bír – márcsak azért sem, mert egy pár saras dombocska és kiszáradt kóró nem nevezhető idegenforgalmi látványosságnak.

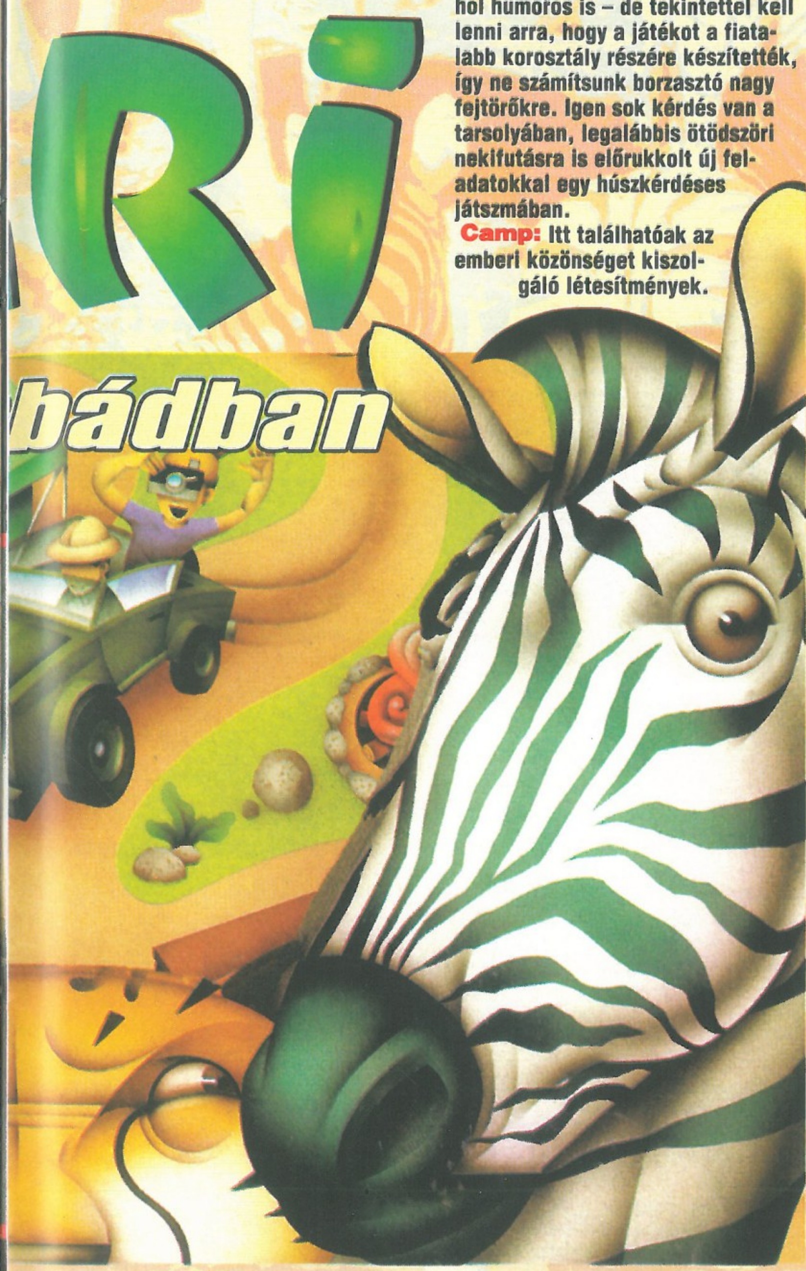
(Bár ennek szép ellenpéldája a Hortobágy, ahol évente százezrek nézik csodálkozva a semmit – C)

Természetesen nem telepíthetjük az összes trópusi növényfajt, illetve nem költöztethetünk minden itt előforduló állatot a parkba, ugyanis egy kicsit sokan vannak, lévén ez a



A kérdezz-felelek játék jelen tárgya a Felis Leo

terület a világ leggazdagabb és legszámosabb életközösségeit vonultatja fel. Azért a legismertebb fajokkal bízvást találkozhatunk a játék folyamán. 8 fajta fű és aljnövényzet, 10



féle fa, 15 fajta madár és hüllő, és végül, de nem utolsósorban 23 emlősállat közül választhatunk. Tekintettel kell lennünk a természetes szükségleteikre, a táplálékláncban elfoglalt szerepükre és idegenforgalmi értékükre is. Nyilván egy flamingóraj vagy egy pár nagymacska látványosabb, mint egy pár üregi nyúl, de a nyuszikat sem mellőzhetjük, mert például kiváló táplálékot nyújtanak a kisebb ragadozóinknak. Új faj betelepítésénél meg kell néznünk pl. egy növénynél a vízigényét, vagy egy állatnál a táplálékát, mert hamar kipusztulhat, ha ebből nem áll rendelkezésre megfelelő mennyiség. Ha jól érzi magát, előbb-utóbb úgy is úgy elszaporodik, hogy csak kapkodjuk a fejünket. Építhetünk még utakat is, hiszen legyen bármilyen gazdag egy nemzeti park élővilága, igen keveset ér, ha nem tekinthető meg testközelből. A parkban segítségünkre lesz egy ökoló-gus, aki mindig szolgál egy-egy aktuális jótanáccsal, és információkat ad minden növényről és állatról. Játszhatunk vele kérdezz-felelek játékot is, mely nagyon aranyos és néhol humoros is – de tekintettel kell lenni arra, hogy a játékot a fiatalabb korosztály részére készítették, így ne számítsunk borzasztó nagy fejtörőkre. Igen sok kérdés van a tarsolyában, legalábbis ötödszöri nekifutásra is előrukkolt új feladatokkal egy húszkérdéses játszmában.

Camp: Itt találhatóak az emberi közönséget kiszolgáló létesítmények.

A turisták azért fontosak, mert a szafariparkot is fenn kell tartani valamiből, ugyanis minden építkezés illetve fajtelepítés pénzigényes feladat (a Greenpeace pedig most nyilván a New York belvárosában felvonuló tüntetőit pénzeli éppen...). Egy normálisan megtervezett pihenő-, piknikezőövezet nagymértékben emeli parkunk ázsióját. A sátorhelyektől és fapadoktól kezdve felépíthetünk akár egy szabadtéri amfiteátrumot az előadásoknak, vagy akár egy melegvizes fürdőt is. A közhasznú épületek mellett akár parkosíthatjuk is a területet, hogy pofásabb, és nem utolsósorban vendégmarasztalóbb legyen. Az itteni segédünk a business manager (talán nem szükséges fordítanom, a mai világban már úgy használják mindenütt, mintha ősmagyar szó lenne...), tanácsai mellett üzletvitelünket kísérhetjük nála figyelemmel.


Számomra az állati szépségverseny győztese a varacskos disznó

Village: A helyi falucska életébe nem sok beleszólásunk lesz, mindössze a falu öregjével tudunk kontaktust teremteni. Ő most nem ad elő semmiféle törzsi rituálét, mindössze a falu lustáit fogja be egy kis munkára. Lehetnek pl. szakácsok (biztosan jó gyomrúak a túristák), de lehetnek szafariautók vezetői, vagy egyszerű karbantartó személyzet is.


Nem különösebben taktikus dolog vízilovakat telepíteni egy tűzvész közepébe...

Akkor járunk a legjobban, ha megpróbáljuk mindhárom helyszínt egymással harmonikusan fejleszteni, és minél jobban igyekszünk kihasználni a rendelkezésre álló pénzt és területet. Amennyiben mindhárom tanácsadónk úszik a boldogságban, akkor már gyanakodhatunk, hogy jó irányban haladunk arra, hogy lekörözzük mondjuk a Yellowstone parkot. Aki úgy érzi, hogy kisujjában van már a szafari minden csínjabínja, próbálkozhat nehezebb fokozaton, illetve különböző természeti katasztrófákat is előhívhat, amik a Sim-sorozatból már időtlen idők óta visszaköszönnek. Küldetések is szerepelnek a terítéken, különböző feladatokkal és nehézséggel.

Nos, meg kell mondanom, kellemesen csalódtam a Maxisban a múlt havi igen gyengus Streets Of Sim City után – ez ugyanis egy igen szépen kivitelezett kis játék. Lerí róla, hogy kicserélték a grafikai, illetve a zenei betéteket a SimParkból, de egy gyermekeknek készült sorozatnál ez talán nem olyan nagy hátrány. Ami viszont jó: szépen rajzolt (!) grafikával rendelkezik szinte a játék minden területén, az állati hangok is nagyszerűre sikerültek. Talán egy kicsit kevés az animációs fázis az állatokat bemutató rajzfilmbetéteken, de ne legyünk szőrösszívűek. Lehet, hogy nem használ 3Dfx-et, de cserébe egy kisebb gépen is vígan elkocog. Nyelvtanulásnak sem utolsó dolog, mert nem nehéz az angol szöveg, és kevésbé ismert állatok, növények neveit is megtudhatjuk. Nem rossz vásár a fiatalabbak számára, bár véleményem szerint az állatokat élőben érdemesebb megismerni. Ha nem is mindjárt egy szafariparki látogatással, mondjuk az Állatkertben. Már csak az érdekelne, hogy mikor konvertálhatok át a Streets Of Sim Citybe pár oroszlánt, hogy azt a gnóm emberalakot kivadássza?!

K.Z.


A parkom kezd egészen turistaparadicsomjelleget ölteni

sim safari

Electronic Arts/Maxis
http://www.ea.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: 486DX/100, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P90, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya

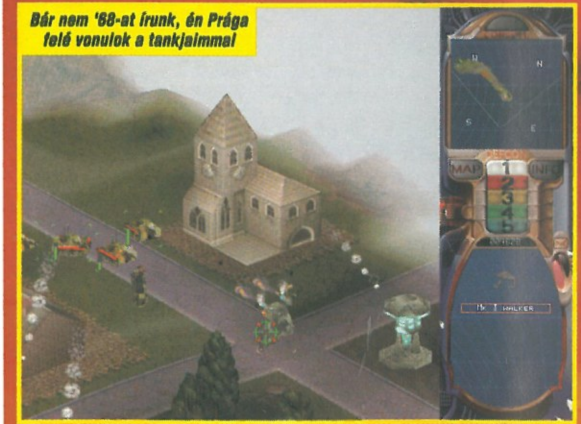
Igen kellemesen kivitelezett egyszerű kis játék, mely egyben tanít és szórakoztat

85%



WARG

WarGames. A cím bizonyára sokak fejébe szöget üt, főként miután a játék betöltésekor a Metro Goldwyn Mayer oroszlánját láthatjuk vicsorogni. Ugyanarról a filmről van tehát szó, amit anno még a videózás hőskorában az egyik szomszédtól, esetleg az egyik havertól kaptuk kölcsön ki tudja hányadik másolaton. Arról a filmről, amit annak idején aligha mutathattak volna be a hazai mozik, lévén a hidegháború témáját feszegette. A játék három évtizeddel a filmben látott események után játszódik; azóta ugyebár elmúlt az atomháború veszélye, csakhogy erről elfelejtették értesíteni a legfőbb "illetékest", a szuperintelligens komputert. A W.O.P.R. számítógép hosszas filozofálgatás után arra a bölcs megállapításra jut, hogy maga az emberiség az oka a konfliktusoknak, a megoldás tehát értelemszerű:

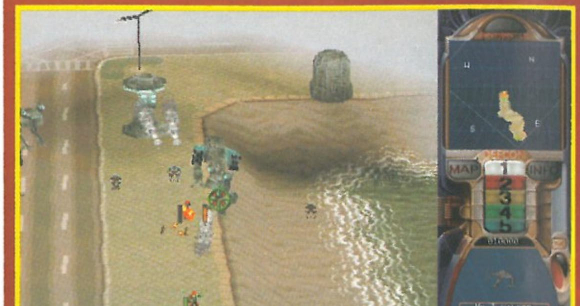


Bár nem '68-at írunk, én Prága felé vonulok a tankjaimmal

likvidálni minden embert. (Én mondjuk a sztori alapján inkább Terminátorra kereszteltem volna a programot, bár tudom, hogy annak kevésbé van köze az MGM-hez.) A W.O.P.R. önállósítja magát, és intelligens droidok és félelmetes fegyverek gyártásába kezd. Új célt tűzött ki maga elé: meghódítani a Földet.

Egyesek szerint a WarGames az első real time stratégia, ami valódi 3D-ben játszódik, bár én ezt kétségbe vonnám, hiszen csak az utóbbi egy-két hónapban több cím is akadt, melyekre ugyanezt rá lehet fogni. Persze mindez a lényegen semmit nem változtat, szóval a WarGames egy egyszerű Command&Conquer klón, csak épp teljes három dimenzióban felépítve. Immár nem felülről látjuk a csapatainkat, hanem egy frankó 3D-s tájat görgethetünk, forgathatunk, és még a rálátás szögén is változtathatunk. Az épületek, a tankok, a repülők, a hajók mind-mind texture mapped poligonokból állnak, s csupán az aprócska gyalogosok animációja maradt 2D-s sprite megoldású. A terep grafikája kétségtelenül felülmúlja a konkurenciát, hiszen ugyanolyan csinos, mint a régi 2D-s stratégiák. A területeken bombatölcsérek éktelenkednek, a domborzat változatos, s még arra is ügyeltek, hogy a növényzet az adott hely éghajlatához igazodjon: Kambodzsában például sűrű dzsungelen vághatunk át. Föld és aszfalt utak kanyarognak mindenütt és az épületek is nagyon pofásak. A Mojave-sivatagtól kezdve a víz elárasztotta Tokióig sok változatos helyen harcolhatunk, például "megcsodálhatjuk" New York lerombolt és még álló felhőkarcolóit, a hófödte Alaszkában pedig nyugtató hóesésben folynak a hadműveletek. A harcok közben "hagyományos" aláfestő zene szól a CD-ről és a hangeffektek is egy háborús film zajával vetekednek. Ropognak a géppuskák, dörögnek a robbanások, és ami különösképp tetszett: ahogy továbbgörgetjük a csatateret, a zaj úgy halkul el.

A főmenü betöltődése után az első dolgunk (csakúgy mint most májusban) a választás, azaz több játékos multi-player játékot indítunk hálózaton keresztül, vagy új játékba fogunk a gép ellen. Attól függetlenül, hogy a W.O.P.R. a mi fajtánk kiirtásán serénykedik, beleélhetjük magunkat az ő szerepébe is – bármelyik oldalt is választjuk, 15 küldetést kell sikerrel vennünk a teljes győzelemhez, 30 szintet találunk tehát az egy játékos módhoz. A főmenü többi opciójára most nemigen térnék ki, hiszen például a Resume (Állástöltés) funkciója gondolom mindenki előtt világos, csupán a 3D-kártyák tulajdonosai kedvéért említeném meg, hogy az Options menüben aktiválható a hardveres gyorsítás.



Úgy érzem, ehhez a partszakaszhoz több ember fog kelleni



Emellett a hatalmas monstrum mellett egészen eltörpül a tengeralettjáróm

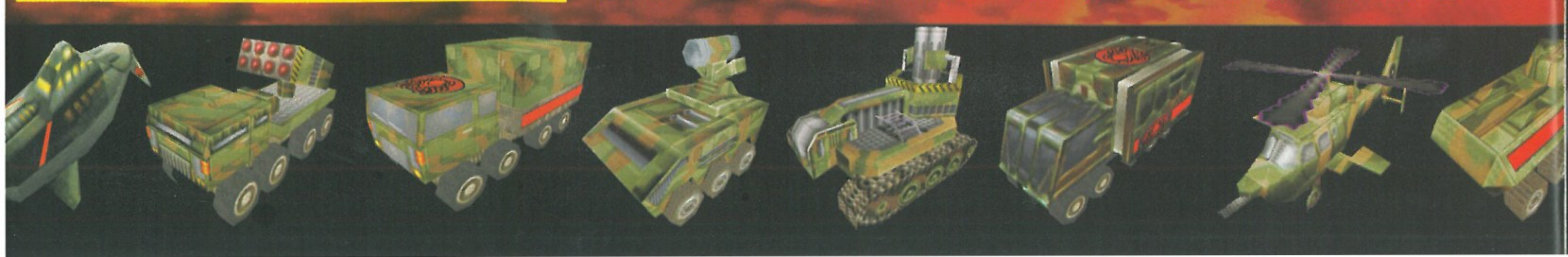
AZ IRÁNYÍTÁS

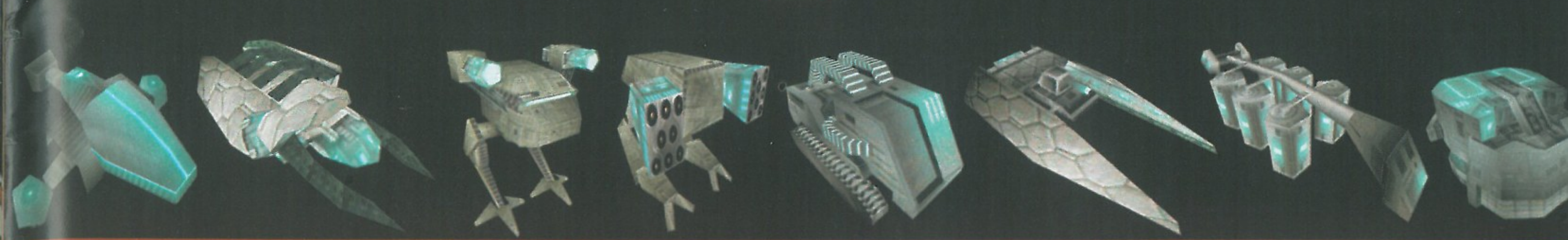
Az irányítás a már jól bevált C&C "szabvány" szerint lett megkódolva: az egér bal gombjával a kijelöléseket végezhetjük el (persze egyszerre akár több egységet is), a jobb gombbal a katonáinkra bökve pedig speciális utasításokat adhatunk. Ha egy semleges területen lenyomva tartjuk a jobb gombot, elforgathatjuk a terepet. Igen hasznos billentyű az "U", amivel egy gombnyomással jelölhetjük ki a képernyőn látható összes egységünket. Az egéren kívül a játékteret a numerikus billentyűzettel is görgethetjük, sőt a +/- gombokkal akár ki is nagyíthatjuk.

Az információs konzol a képernyő jobb oldalán kapott helyet, ezen láthatjuk, hogy hogyan áll a szénánk, amit egészen pontosan a Defcon kijelző ötös skáláján követhetünk nyomon. Alatta egy szám látható, ez szintén egy fontos információ, hiszen ez a "költségvetésünkről" ad tájékoztatót. Mindezek alatt egy kis képernyő helyezkedik el, amelyen mindig láthatjuk ki van épp kiválasztva, vagy hogy a kiválasztott objektumban kik tartózkodnak. Ha egyébként még nem ismerjük fel az egységeket a külsejükről és mondjuk nem találjuk a Constructorunkat, a </> gombokkal nézhetjük át a csapatunkat. A konzolon legfelül az iránytűvel egybekötött térkép helyezkedik el, ami azonban nem csak a tájékozódást segíti elő! A térkép segítségével távolabbi pontokra is könnyedén elvezényelhetjük a csapatainkat, a jobb gombbal a megfelelő helyre bökve pedig gyorsan válthatunk nézetet. A térképen csakis a felderített részek láthatóak. A játéktéren a felderítetlen részek átláthatatlan ködbe burkolóznak, és sűrű köd jelképezi a csapataink által nem látható területeket is. Ergo: hiába derítjük fel az adott területet, ha nem építünk fel helyben egy radart vagy legalább egy kémlelő tornyot, az ellenséges csapatmozgásokat nem fogjuk látni. A térképet a Map ikonra kattintva ki is nagyíthatjuk, s hasonlóképp kérhetünk infot az aktuális egységekről, ha a Info ikonra kattintunk. A tájékoztató képernyők kivitelezése meglehetősen "dizájnos": oldalról gördülnek be, s eltüntetni őket csak az Exit címkére kattintva lehet. A konzol jobb alsó felében láthatunk egy kis borítékot is – amennyiben ez villog, valahonnan E-mailt kaptunk. A parancsnokság elektronikus postán tájékoztat minket az aktuális feladatokról, tehát érdemes az üzeneteket elolvasni.

AZ ÉPÜLETEK

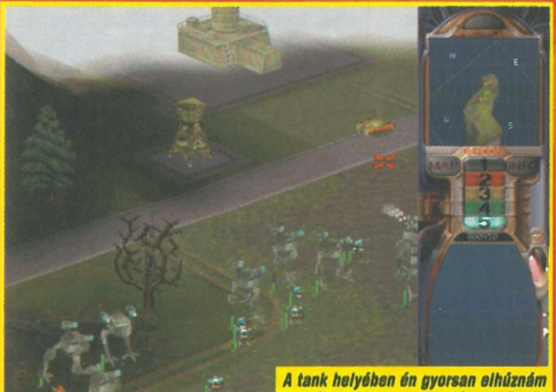
A küldetéseket általában mindig az építkezésekkel kell kezdeni, bár egyes nagyon könnyű szinteken néhány épület már alapban fel van húzva. Az első dolgunk a klónozó megépítése lesz, illetve ha a W.O.P.R.-t irányítjuk, a droid-gyár alapjait kell leraknunk. Az építkezések nem tartanak sokáig: pár másodperc és a talaj kiegyenlítődik, majd a gép kirajzol egy "drót vázat", és mire arra felhúzza textúrát, már kész is az épület. Persze nem lehet mindenhol építkezni: ahol képtelenség szintbe hozni a talajt, vagy valamilyen objektum áll az építkezés útjában, ott pirosra vált a terület kijelölésének az árnyéka. (A kedvező feltételeket fehér hullámos árnyék jelzi.) A második körben a helikopter leszállót kell megépíteni; a WarGamesben ugyanis – a vetélytársaktól eltérően – nem gyárakat kell létrehozni: a





GAMES HARCULATVÁLTÁS

megrendelt eszközöket majd helikopterek szállítják be a játéktérre. (A lényeg végül is ugyanaz.) Építkezni csak a Constructor megjelölésű katonánk tud, tehát ha őt elveszítjük még a klónozó felépülése előtt, akár indíthatjuk is újra a küldetést. ő végzi el egyébként a később szükséges "karbantartó" munkálatokat is. Mindegyik épületnek megvan a maga funkciója, röviden vázolnám most a lényegesebbeket. (Név szerint most csak az emberek felszerelésére térek ki, de gondolom mindenki megtalálja az említett dolgok párját az ellenkező oldalon.) A feltétlenül szükséges épületek után ha már lehetőségünk van rá, főhadiszállást (Command Center) is építhetünk. A



A tank helyében én gyorsan elhúznám a csíkot ekkora csorda lépegető elől

HQ elkészülte után megjelenik a katonánknál a Build Advanced ikon, amivel akár hajódokkokat is építhetünk, ahol aztán elkezdhetjük a tengeri flottánk létrehozását. Építhetünk aztán kémlelőtornyokat, amikbe lövészeket telepítve megvédhetjük az értékeinket, s ugyanezt tehetjük az automata rakétaállások létrehozásával is. A repülőgép hangárban légi járműveinket rendelhetjük meg (illetve tárolhatjuk), továbbá vannak még az egyéb kiszolgáló épületek, mint például a radar, amivel az ellenség mozgását követhetjük, vagy a Repair Depot nevű elsősegélyhely, ahol az ádáz csatákban megsérült tankokat és járműveket javíttathatjuk. No persze a felsoroltak mindegyike pénzbe kerül – az épületek árát a nevük mellett láthatjuk.

A CSAPATOK

Hogy milyen katonákat képezhetünk ki, az függ attól, hogy mennyire haladtunk már előre, és hogy milyen új felfedezéseket tettünk. A közönséges gyalogos (infantry) szinte nem ér semmit, és a bazookás is csak egy fokkal jobb nála. Az első igazán használható katonák a gránátosok lesznek; igaz, hogy ők is sérülékenyek, ám ha tankokkal fedezzük őket (az ellenség figyelmét elsősorban a páncélozott járművek kötik le), gránátjaikkal pillanatok alatt jelentős pusztítást végeznek. A dolgok előrehaladtával aztán egyre jobb (és persze egyre drágább) harcosokat tudunk kiképezni, végül akár Special Forces kommandósokat rendszeresíthetünk a seregünkbe. A katonák között az említett Constructorok mellett kitüntetett figyelemben kell részesítenünk az ún. Hackereket is: ezek a figurák ugyan nem tudnak harcolni, ám egy másik szakterületen annál járatosabbak. Ha már van Command Centerünk, elküldhetjük például kémkedni vagy kutatni őket. Ahol komputerek vannak, ott érzik magukat otthon. Ebben a játékban például a pénzszerzésnek is az a furcsa módja, hogy az ellenség forrásait csapoljuk meg. Csak oda kell mennünk az ellenséges számítógépteremhez, és rábökve máris megjelenik a Hack for Money ikon.

A katonáknak a bal egérgombbal egyértelmű parancsokat osztogathatunk: ha ellenségre bökünk, értelemszerűen a támadás célkeresztje jelenik meg, ha viszont valami üres épületre mutatunk, akkor az elfoglalás ikonjára vált a pointer. Speciális utasításokat is adhatunk, ha az adott emberre a jobb gombbal kattintunk, melyek a következők: Move Slowly - lassú mozgás, Stop - állj, Build - építkezz (csak a Constructorral), Patrol - járőrözz, Occupy - foglald el, Return to Base - térj vissza a bázisra.



Festői környezetben épül az új parancsnokság

Hasonló utasítások adhatók ki a járműveknek is (persze a repertoár kibővülhet néhány speciális utasítással, hiszen a járművek szintén némileg szakosodva vannak). Az APC például fegyvertelen, csakis csapatszállításra jó, míg a gyors, de páncélozatlan dzsipeket kizárólag felderítésre érdemes használni. A felderítésünket segíthetjük a mobilizálható radar-kocsival is. A MxAxSxH, azaz a mozgó kórház egy igen drága befektetés, sérülékenysége miatt viszont szerintem nem igazán kifizetődő rendelni belőle. Összegezve: én jobban szerettem a pénzemet tankokba és más jól felfegyverzett járművekbe fektetni. (Ami persze nem azt jelenti, hogy ez a legjobb stratégia.) Nem szóltam még a légi járművekről, amikkel kapcsolatban figyelemre méltó, hogy a repülőknél az üzemanyag fogyására is ügyelnünk kell! (Szerintem ez a játék egyik legnagyobb ökörsége: pont a repülőknél fogy az üzemanyag, amelyeknél ugyebár elég problémás, ha a leszálló pálya előtt fogy ki a nafta...)



Ez a washingtoni városnézés is jól kezdődik

REMÉLEM NEM TÉVEDEK...

Habár a játéknak sajnos még nem a végleges változatát sikerült kipróbálnom, annyi bizalmat megelőlegezek a programozóknak, hogy a C&C rajongók elégedettek lesznek vele. Elég idegesítő volt mondjuk, hogy amikor véletlenül egy fegyvertelen egység/katona belekerült a csapatomba, egész egyszerűen nem tudtam támadni, ám merem remélni, hogy az ilyen durva hibákat kiküszöbölik. Ha pedig ezt megteszik, a WarGames minden bizonnyal előkelő helyet fog elfoglalni a real time stratégiák palettáján.

V.Z.

wargames

Electronic Arts/MGM Interactive Studios

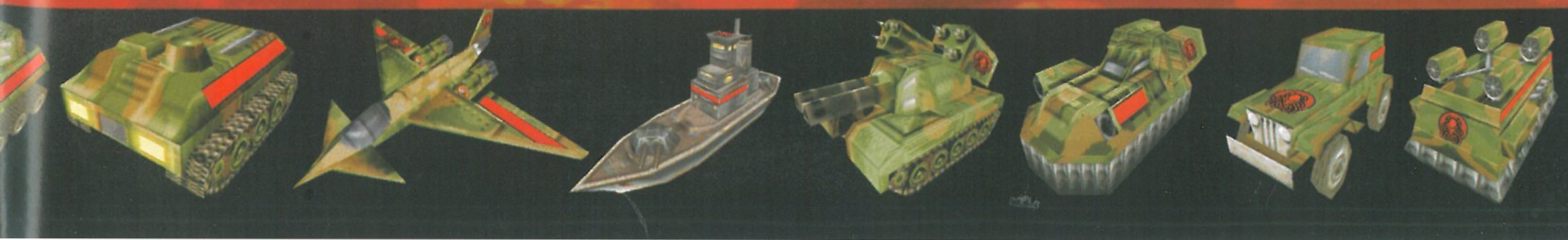
http://www.mgm.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

Habár az eredeti filmhez a játéknak nem sok köze van, az új generációs C&C klónok között megállja a helyét

82%





DREDD BÍRÓ BEGOLYÓZOTT

JUDGE DREDD PINBALL

Nem tudom, nem kockázatos-e most kijönni egy olyan flipperrel, ami csupán egy asztalt tartalmaz (hiszen épp az előző számunkban számoltunk be egy remek játékról, amiben öt asztal közül válogathatunk), ám úgy tűnik a Pinball Games nevű cégnek nincs önbizalomhiánya. Amint az a névválasztásukból is kiderül, a csapat csupán egyetlen műfajban akar jeleskedni, és azon belül kíván a legjobb lenni. Pinball Arcade nevű sorozatukat a Judge Dredd Pinball-lal indították útjára, egy kitűnő flipper-asztallal, ami a jövő "békebírójának", Judge Dreddnek a



kalandjait "dolgozza fel". A figurát gondolom nem kell bemutatni, hiszen napjaink egyik legkedveltebb képregény-hőséről van szó: félelmetes uniformisában, "Lawmaster" motorja nyergében, intelligens "Lawgiver" pisztolyával nincs az a bűnöző, aki le tudná győzni őt. Ha esetleg a képregény nem lenne ismerős, a Sylvester Stallone főszereplésével bemutatott film bizonyára senkinek nem kerülte el a figyelmét. **(Fogadjunk, hogy tudok egy olyat! – C)**

DREDD BÍRÓ

A 22. században járunk, a helyszín a Föld. Az atomháborúk utáni szennyezett környezet miatt a lakosság hatalmas MegaCitykbe tömörült. A városok határain túl csak kopár sivatagok húzódnak, ahol mindenféle mutánsok és idegen lények garázdálkodnak. A zsúfolt, mocskos utcákon a bűnözés elképesztő méreteket öltött, ezért különleges törvénykezést vezettek be. Már nincs rendőrség, nincsenek tárgyalások, nincsenek esküdtek – csakis kizárólag bírók vannak! A feladatuk, hogy felkutassák a törvényszegőket, és ahol megtalálják őket, ott nyomban ítélkezzenek, s helyben végre is hajtsák az ítéletet!

Mega City One-ban Judge Dredd a leghírhedtebb, és legrettegettebb bíró. Nincs magánélete, szinte sosem alszik, éjjel-nappal a motorja nyergében járőrözik. Dredd csupán két embertípust ismer: a polgárokat, akiket meg kell védenie, és az elkövetőket, akiket ki kell vonnia a forgalomból. Sajnos azonban az élet nem ennyire egyszerű. A modern technológia fejlődésével immár lehetőség nyílt más dimenziókba is átlépni, és ezekből az ismeretlen birodalmakból most új típusú gonosz erők szivárogtak be: a kegyetlenül vérengző Sötét Bírók. Az egyszerű elkövetők után most ezeknek a lényeknek a felkutatása és elpusztítása a becsületes bírók legfőbb feladata!

ELSŐ BENYOMÁSOK

A játék az arcade flipperek kategóriájába tartozik, tehát nem scrollozódik a képernyő, sőt nem is felülről látjuk az asztalt, hanem – mintha egy játékteremben lennénk – az asztal végénél állunk. A The Web és a Time Shock volt ilyen – már ha ez mond valakinek valamit. Sajnos a játéktér kidolgozása nem real-time 3D, vagyis nem járhatjuk körül, aminek a hátránya az, hogy az asztal hátsó része (ahol valójában a dolgok történnek) nagyon össze van sűrűsödve. A perspektivikus nézet miatt sokszor alig látjuk, mi folyik a távolban – igaz, csak idő kérdése, hogy hozzászokjon a szemünk. A pálya amúgy gyönyörű, a színpalettát akár 24 bitesre is állíthatjuk, a felbontást pedig felvihetjük





1024*768-ig. A golyó fémes színe is nagyon klassz, az asztal felülete még tükröződik is benne!

A Judge Dredd bizony nem egy könnyű asztal – ebben is az igaziakhoz hasonlít. Elég nagy esély van arra, hogy középen távozzon a golyó, szóval az asztal rázása elengedhetetlen része a játéknak (három irányba is lehet). A golyó mozgása már kevésbé élethű, sajnos nem egy fémtárgy benyomását kelti: a rámpákra könnyedén felszalad és néha (érthetetlenül) iszonyúan be tud gyorsulni. A pálya tervezője előtt viszont le a kalappal, kivételesen érdekes megoldásokat alkalmazott.

A PÁLYA

Röviden ismertetném a legfőbb teendőket. Az asztal igazi érdekessége az ún. Mega Spirál, amiből négy helyen is távozhat a golyó. Attól függően, hogy hányadszor, illetve milyen erősséggel ütöttük ebbe a golyót, négy különböző szintre (rámpára) juthatunk fel. Az első (legalsó) szinten Dredd motorját korszerűsíthetjük. A másodikon Dredd női társát, Judge Andersont találjuk, aki segít felkutatni a négy Sötét Bírót. Természetesen mindezeket a mozzanatokat a mátrixképernyőn követhetjük nyomon, tehát Anderson elmondja, hova kell ütnünk elsőnek a golyót, hogy megtaláljuk az első gazfickót, aztán ha az megvan, akkor hol kell a másodikat keresni, és így tovább. Ha a spirál harmadik szintjére feljutunk, a mátrixképernyőn már igazi aljátékot játszhatunk: a Sötét Bírók megsemmisítése lesz a feladat; egy mozgó célkeresztet láthatunk, amivel (az Enter lenyomásával) a keresett személyt kell lelőnünk. A spirál legtetejére, azaz a negyedik szintre már nem lehet olyan könnyen felütni a golyót: ehhez az kell, hogy megkétszerezzük a karok erejét, azaz aktiváljuk a 20 másodpercig tartó Power Flipper módot. Ez az üzemmód a középen látható golyócsapda, a Justice Lock egyik véletlenszerűen beadott jutalma (négy másik mellett). Ez a lyuk viszont csak akkor látható, ha fölemeltük a rácsukódó rámpát, aminek a kapcsolóját a rámpa jobboldalán nyíló folyosón találjuk. (Egyszerű, ugye?) Sőt, nem elég, hogy beütjük a csapdába a golyót, utána még Dredd sisakjába is be kell lőnünk – ezzel indíthatjuk ugyanis a különböző üzemmódokat. Szóval ha megvan a Power Flipper üzemmód, és feljutottunk a spirál tetejére, véletlenszerű bónuszokat kapunk, közte az "összes golyó elraktározása" bónusszal. Ez utóbbi dolog a multiball módhoz kapcsolódik, amit az alábbi lépésekkel érhetünk el: amikor a spirál szintjeit teljesítjük, tehát totál feljavítottuk a motorunkat, elkaptuk mind a négy Sötét Bírót és vissza is küldtük őket oda, ahonnan jöttek; a feladatok teljesítése után egy-egy golyó kerül a spirál közepébe. A negyedik szint golyóját úgy lőhetjük be, ha elkövetőket fogunk el, vagyis a Justice Lock fölé ereszkedett rámpán keresztül eljuttatjuk a golyót a Tower of Justice-ba (a "toronyba"), és az ezt követő aljátékban négyszer sikeresen lőjük le a bűnözőket. Az említett bónusz tehát arra jó, hogy a fenti hosszas procedúrától megkíméljük magunkat, és azonnal multiball játékba foghassunk. Az öt golyós multiballt akkor indíthatjuk, ha már mind a négy golyó el van raktározva, és megcélozzuk a Justice Lockot. Persze ezeken kívül még rengeteg kisebb bónusz és "üzemmód" van, de a szabályok további elemzésére már nincs hely, meg a többi dolog amúgy is sokkal egyszerűbb.

A játék igazi nagy előnye, hogy elindul DOS alatt is, ami manapság ugye nagy ritkaságnak számít. Összességében jól elvoltam a Judge Dredd pinball-lal, csak szerintem egy kicsit túl lassú a tempó. Túlzásba vitték a sűrűn ismétlődő és hosszú "rajzfilmeket" a mátrixképernyőn, melyek alatt a játék teljesen szünetel. A hangok nagyon frankók és a zene is tisztára játéktermi minőség, de végre már azt is megoldhatnák, hogy ne merevedjen le a program arra az időre, amikor az audio track az elejére ugrik.

V.Z.

judge dredd pinball

Pinball games

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, DOS/Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 2 MB Video RAM

Igaz, hogy csupán egy asztalról van szó, de az legalább nagyon ott van a topon!

83%

CINKELT LAPOK

REBELLION

Típus:	Pajzs:	Ágyúk	Csapat:	Vadász:	Megj.:
A-wing	5	5/0/0	0	0	Könnyű vadász
X-Wing	5	8/0/0	0	0	Közepes vadász
Y-Wing	5	5/0/3	0	0	Közepes vadász
B-Wing	9	8/0/6	0	0	Nehéz vadász
Bulk Transport	200	0/0/0	0	6	Fegyvertelen szállító
Medium Transport	100	30/0/0	0	2	Kis szállító
Bulwark Battlecruiser	1100	0/600/200	10	4	Nagy szállító
Bulk Cruiser	200	0/30/0	0	0	Kis cirkáló
Nebulon B-Frigate	300	60/80/0	2	0	Vadászok ellen
CC-7700 Frigate	300	90/20/0	0	0	Könnyűcirkáló, erőtérrel
CC-9600 Frigate	600	0/120/40	0	1	Könnyűcirkáló
Assault Frigate	600	0/120/50	0	0	Közepes cirkáló
Alliance Dreadnaught	200	0/70/0	1	2	Közepes cirkáló
Corellian Corvette	200	120/0/0	0	0	Közepes cirkáló
Corellian Gunship	200	150/0/0	0	0	Nehézcirkáló
Alliance Escort	200	60/0/0	6	0	Vadászgép hordozó
Mon Calamari Cruiser	300	0/120/60	3	1	Csatahajó
Dauntless Cruiser	800	0/200/200	4	2	Csatahajó
Liberator Cruiser	600	0/80/80	6	3	Csatahajó

Típus:	Pajzs:	Ágyúk	Csapat:	Vadász:	Megj.:
Tie Fighter	0	5/0/0	0	0	Könnyű vadász
Tie Interceptor	0	8/0/0	0	0	Közepes vadász
Tie Bomber	0	5/0/3	0	0	Közepes vadász
Tie Defender	5	10/0/0	0	0	Nehéz vadász
Assault Transport	300	150/0/0	0	0	Kis szállító
Galleon	100	0/0/0	0	2	Szállító, fegyvertelen
Star Galleon	200	30/0/0	0	3	Szállító
Lancer Frigate	300	150/0/0	0	0	Vadászok ellen
Carrack Light Cruiser	200	90/15/0	0	0	Könnyűcirkáló
Imperial Dreadnaught	200	0/70/0	1	2	özepes cirkáló
Interdictor Cruiser	600	90/20/10	0	0	Közepes cirkáló erőtérrel
Strike Criser	600	0/120/60	1	0	Nehézcirkáló
Victory Destroyer	200	0/120/0	2	2	Nehézcirkáló
Victory II Destroyer	600	0/120/40	2	0	Nehézcirkáló
Imperial Escort	200	60/0/0	6	0	Vadászgép hordozó
Imp. Star Destroyer	300	0/100/100	6	3	Csatahajó
Imp. II Star Destroyer	800	0/200/200	6	3	Csatahajó
Super Star Destroyer	1200	0/500/200	12	9	Csatahajó
Death Star	–	+	24	18	Bájos...

DIE BY THE SWORD

A kódokat csak simán, játék közben tudjuk bepötyögni:

- **MUKOR** – God-mód
- **PAUSE** – Szünet
- **BTINY** – Kis Mukk, azaz főhősünk összezsugorodik
- **GOLRG** – Nagy Mukk (vagy Gulliver), azaz főhősünk megnő
- **BAMFF** – Ugrás a szint végére (legalábbis elvileg, mivel ez néha igen érdekesen működik)
- **DEDLY** – "Kissé" megnő a fegyverünk sebzése
- **SEPKU** – Rituális öngyilkosság (hehe)
- **LUNAR** – Lecsökken a gravitáció; igen vicces darab...
- **AIAIM** – Az ellenfelek igen bután kezdenek el harcolni

STARCRAFT

A cheateket az üzenőablakban (Enter) pötyögjük be, majd nyomjuk le ismét az Entert:

- **POWER OVERHELMING** – God-mód
- **OPERATION CWAL** – Növeli az építkezések és fejlesztések gyorsaságát
- **THE GATHERING** – Végtelen energia
- **NOGLUES** – A számítógép nem használhat föl energiát
- **STAYING ALIVE** – A küldetés megnyerése után is megy tovább
- **SHOW ME THE MONEY** – Ad 10.000 egységnyi gázt és ásványt
- **THERE IS NO COW LEVEL** – Küldetés azonnali teljesítése
- **BLACK SHEEP WALL** – Megmutatja az egész térképet
- **MODIFY THE PHASE VARIANCE** – bármilyen egységet építhetünk

COMANCHE 3

Repülés közben nyomjuk meg az 'R' billentyűt és ezután adhatjuk meg az alábbi cheateket:

- **RATZ** – Egy időre láthatatlanná válunk
- **COWZ** – Lefagyasztja az ellenségeket és rakétáikat
- **IPIG** – Újratölti a muníciót
- **CAT9** – Megjavítja a rongálódást

BLACK DAHLIA (1. rész)

(Mielőtt belevágnánk a nyomozásba, két aprócska megjegyzés: az ügyességi feladványok legtöbbje nem igazán fehér embernek való tökörészést igényel, így – ha van hozzá – a cheatet zárójelben közöljük hozzá (csak simán be kell pötyögni őket); továbbá – mint az ismertetőből is kiderült –, a játék ugyan lineáris, de bizonyos eseményekhez idő kell, ezért a megoldást helyszínenként tárgyaljuk – ha az adott esemény valamelyik helyszínen még nem végrehajtható, akkor a helyszínek között mászkálva húznunk kell az időt, ameddig az esemény bekövetkezik. Ha egy tárgyat egy embernél kell használnunk, akkor az opció rendszerint már az emberre kattintva megjelenik, egyébként az inventoryból kell USE-olni.)

■ Főnökünk, Mr. Sullivan épp a legújabb csonkolásos gyilkosságról szóló cikket olvassa az újságban, amikor megérkezünk. Rövid úton kezünkbe is nyomja szolgálati jelvényünket és az első ügyünket, amelyet a városi rendőrség küldött át, lévén a COI hatáskörébe tartozó ügyről van szó. Az irodában először is kapcsoljuk fel a lámpát majd szedjük ki a csillárból a zacskót, amely két dolgot is rejt: egyrészt egy puzzlét, továbbá a "9 ajándék Odinnak" (másnéven Wotan, a germán mitológia főistene) című kis brossúrát, ékes rovásírással. Mivel egyelőre ezekkel még nem tudunk sok mindent kezdeni, nézzünk inkább körül. A sarokban álló iratszekrényen szemügyre vehetjük a COI szabályzatát, az iratok között pedig megtaláljuk elődünk, Walther Pensky egyik aktáját, amely valamiféle köveken levő, a germán mitológiát idéző rovásírás fordítását tartalmazza. (A későbbi események megértése végett nem árt a szöveget alaposan áttanulmányozni.) Az íróasztal középső fiókjában egy COI felállításáról szóló cikket, valamint a náci vezetők misztikus vonzalmáról szóló jelentést olvashatunk, a jobb oldaliban pedig Pensky utolsó teendőinek listáját, amelyből már csak dr. Strauss visszahívása és a rendrakás maradt hátra. A lista alatt (toljuk odébb) találjuk Pensky szolgálati pisztolyát, amelynek nyeléből az inventoryban elővarázsolhatjuk a zárt faliszekrény kulcsát. A faliszekrényben két üzenetet találunk. Az elsőben dr. Strauss jelzi, hogy az általunk talált tárgyak roppant fontosak lehetnek, és mielőbb látni akarja őket; a másikban pedig Sullivan főnök jelzi, hogy megkaptuk az FBI-tól a "Listát", bár a rajtuk levő személyek telefonszáma valamilyen módszerrel kódolva van. Menjünk Sullivanhez eligazításra.





■ A főnöknek kérdéseket tehetünk fel az elődünkkel és ügyünkkel kapcsolatban, bár Penskyt illetően meglehetősen diplomatikusan elzárkózik a választól. Nyomozásunk tárgya a következő: a város neves lőszergyárosa, Mr. Finster zaklatás tárgyában feljelentést tett a városi rendőrségen, hogy egy ismeretlen személy egy brossúrát juttatott el hozzá, amelyen a 1919-ben alapított német Thule Testvériség zagyva propagandája olvasható. (Summázva: "Wotan, Will és We lelke három tárgyban foglaltatik. Ha ez a három tárgy a birtokukba kerül, létrejön a szentháromság, Thule fekete sasmadara felszárnyal és örökre uralni fogják a világot. A hírnök elhozza a válaszodat.") Az aktát Peter Merylo, a csonkolásos gyilkosságok ügyében nyomozó detektív passzolta át a COI-nak. (Az aktán kérdezzünk rá Finsterre és Merylora is, hogy a helyszínük megjelenjen a "világtérképen".)

■ Henry W. Finster akár a bájos kapitalista mintaképe is lehetne. A szórólapot minden további nélkül náci propagandának minősíti. Ugyan ő is német származású, de gyűlöli a III. Birodalom élén álló osztrák gengsztereket, és fogalma sincs, hogy miért őt találták meg ezzel a szeméttel. (Ami a falon függő Finsterlau családi címert szemlélve elég érdekes, ugyanis ott szerepel a Thule-brossúrán.) Természetesen nem emlékszik a papírt hozó fickó nevére, de azért egy személyleírást ki lehet verni belőle: ronda, vörös szakállas, gyilkos kinézetű férfi... A fickót az azóta már kirúgott George Hansen nevű művezetője hozta hozzá. Ugyan nem fraternizál az alsóbb néposztályokkal, de azt még megtudhatjuk tőle, hogy Hansen az olcsó whiskyt mérő McGinty's Barban szokta elkölteni a fizetését. Nyomás Merylohoz.

■ Merylo az ideges detektívek sorába tartozik. Most különösen ideges, mert neki kell a csonkolós gyilkos után nyomozni, és a hetedik feldarabolt áldozat után még egy fikarcnyival sem jutott közelebb hozzá. Ráadásul az FBI sem segíti a munkáját, mindössze egy Winslow nevű nagyképű ügynököt ültetett a nyakára. Különösebb információt tehát sem a gyilkosról, sem Finsterről nem sikerül kiverni belőle – mindenesetre lelkiismeretes zsaru lehet, mert azért Finster feljelentésénél csak előhúzta a nyilvántartást, hátha azonosítani tudja. Még mindig az asztala sarkán hever. Ha belelapozunk, mindenekelőtt megtaláljuk Finster levélpapírját, rajta a telefonszámával. A fotóalbum csupa jóképű figurával van tele, de szakállas csak négy van közöttük, és ezek közül is csak kettőre illik Finster személyleírása: Moe Merleyre, illetve Louie Fischer, alias Louie Fieldingre. Irány a bár.

■ Hiába állítjuk, hogy régi barátunk, a lerobbant lebuj csaposa természetesen semmit nem tud Hansenről, inkább azt javasolja, hogy barátkozzunk inkább a sarokban üldögélő, hasonló ruházatú figurával. Természetesen ő sem tud semmit a volt művezetőről – na ja... A tésztaképű fickó Dick Winslow FBI-ügynök, és állítása szerint épp a torzós gyilkos után nyomoz itt a kocsmában. Amikor meghallja, hogy mi lehetséges német ügynököket keresünk, csodálkozva kérdezi, hogy miért nem az FBI kulcspozíciókban levő, német származású amerikai állampolgárokról készített feketelistájából indulunk ki – mint COI-ügynöknek, hivatalból meg kellett volna kapnunk. Búcsúzóul még jelzi, hogy jobb lesz vigyáznunk, mert páran a COI-nál túl messzire merészkedtek – egyébként meg bármikor nyugodtan ugorjunk be hozzá az irodájába...

■ Menjünk vissza Sullivan kapitányhoz, és szerényen érdeklődjünk a feketelista után. Nyilván némileg túlteng benne az állampolgári jogok ilyetén való sárba tiprása iránti ellenszenv, de azért kínos mosollyal átad egy másolatot a listából. A papírokba belekukkantva a második oldal tetején ismerős névre bukkanunk: Henry Finster, Cleveland. A név után álló szám mintha telefonszám lenne, de nem egyezik a Finster levélpapírján levővel. Most nyer értelmet a szekrényben talált feljegyzés: az FBI kódolta a telefonszámokat, sőt, a firkálásból úgy tűnik, hogy Pensky is megfejtette a kódot. Egyébként épp itt az ideje, hogy az irodánkból felhívjuk dr. Strausst. (A telefonszáma 267-404, amit az Finster számából, az FBI-kódból és Pensky irataiból lehet kiszámolni.) Sajnos csak üzenetet hagyhatunk, majd Strauss doktor később visszahív bennünket.

■ Egy idő múlva az irodánkba visszatérve Helen Strauss üzenete vár, aki roppantul sajnálja, de az apját az ügyei elszólították, de ő is szívesen megnézi a köveinket, ha átugrunk hozzá a múzeumba. A hölgynek véletlenül ugyanaz a kutatási területe, mint a kedves papának: a kora középkori közép-európai tárgyakat tanulmányozza. Adjuk neki tehát oda a rúnakövekkel teli zacskót és a pergament. Rögtön megállapítja róluk, hogy germán rovásírással készültek, de egy kis időbe telik, míg kibogarássza, hogy mi áll rajtuk. Ha ilyen otthon van a dologban, akkor rögtön meg is mutathatjuk neki a Thule Testvériség brossúráját is. A címerek láttán rögtön eszébe jut valami, és előhúz egy könyvet, amelyben teuton lovagcsaládok címerei láthatók. Néhány címer név nélkül szerepel, mert a boldogult emlékezetű IX. Gergely pápa különféle viselt dolgaik miatt kiátkozta őket. Mindannyian a Szentháromság lovagrend tagjai voltak, négynek a rangja meg is van említve: a nagymesteré, a fegyvermesteré, az írnoké, és a heroldé, azaz a hírvivőé. Több érdekes véletlen is adódik: egyrészt a kiátkozottak között megtaláljuk ugyanazt a címert, mint ami a mi Finster barátunk falát díszítette, továbbá a Thule Testvériség brossúráján pontosan ugyanaz a 12 címer szerepel, mint akiket a pápa kiátkozott (középen a nagymester címerével). Hm.



SEVEN KINGDOMS

A sors valamilyen rút fondorlata nyomán kimaradt az eddigi 576-okból eme remek kis stratégiai játék tesztje. Sebaj, talán egy nosztalgia-rovatban sor kerül rá, de addig azért néhány cheat talán elkel hozzá. A kódokat a !!!@@@### begépelése után az alábbi billentyűkkel érhetjük el:

C	– +1.000 dollár
/	– +1.000 kaja
T	– Az összes technológiai fejlesztés és scroll
M	– Megfordítja a térképet
=	– Növeli a prayer pontokat
B	– Az épület azonnal elkészül
U	– Halhatatlan király



Helennek már csak azért is ismerős-nek tűnt a dolog, mert az apja több-bek között egy ap-ró darabokra tört színes ablaküveg összeállításán is dolgozik, amelyet hasonló motívu-mok díszítenek. Ha kérjük, szívesen meg is mutatja, sőt próbát is tehetünk vele. Mielőtt még a cserepekhez nyúlnánk, pil-lantsunk bele az üvegasztal feletti infralámpába, amely azt mutatja, hogy az egyes cserépdarabokon be-tűtöredékek láthatók. A cserepek összeállításához – már csak az idét-len irányítási rendszer miatt is – kellemes szórakozást kívánok...



(Innen fentről lehet puskázni.) Az ablak természetesen a Szentháromság lovagrend négy főrangjának a címerét formázza. Az infralámpába belepillantva helyükre kerülnek a betűtöredékek is, amelyek a rangot betöltő négy család nevét adják ki: Landulph, a nagymester; Finsterlau, a fegyvermester; Muhlhaven, az ír-nok; és Fischterwald, a herold.

Helen a számos variációs lehető-ség miatt nem tud zöld ágra vergőd-ni a csillárból előhalászott kövek-kel (bár ahhoz kell némi idő; míg ez kiderül), viszont sikeresen lefordít-ja a pergamen rúnáit: egy pogány germán rituálé leírása van benne, amelyben három mágikus tárgy hi-hetetlen erőt szabadít fel... Jimnek ez nem mond semmit, de aki meg-nézte Pensky iratszekrényét, annál többet: ugyanaz az áldozati szertar-tás, aminek van egy másik, egysze-rűbb formája is...

■ A bár közönsége időközben gya-rapodott: a hátsó sarokban egy ko-pasz úriember, horgonyoz. Mihelyt megszólítjuk, rögtön tudja, hogy Louie-t keressük. Csak a vezeték-nevén ismeri, de ő is nagyon meg akarja találni, mert az ő kis papiru-sza miatt rúgta ki őt Finster. Igyek-szik felhajtani a barátait. (Később annyit sikerül megtudnunk tőle, hogy furcsállóan hallotta, hogy amikor Finsternél volt, Louie-t Ha-roldnak szólítja...) A kocsmai tele-fon teli van mázolva különféle ne-vekkel és telefonszámokkal. Töb-bek között akad egy Louie Fielding is (hasonló álnevű személy volt Merylo nyilvántar-tásában is, és ráil-lett Finster leírása is) – nosza, hívjuk fel! A vonal túlold-alán a hang nem ismer ilyen sze-mélyt. Ellenben ha valóban az embe-rünk vitte a Test-vériség üzenetét Finsternek (és nem Haroldnak, hanem heroldnak szólí-tották), akkor esetleg megpróbál-kozhatunk az eredeti nevén kérni az urat: Louie Fischterwald. Erről már rögtön tud a hang: Louie a Holló bárban dolgozik.



■ A Raven bár a város ismert, exklu-zív szórakozóhelye. Mint ahogy az aj-tó melletti megafonon is közlik ve-lünk, pillanatnyilag sajnos még nincs nyit-va – később kell visszajönnünk. Louie után tudakozódva mondjuk azt, hogy Finster küldött ben-nünket egy üzenettel. A hang közli, hogy Lo-uie csak estétől dol-gozik, most misszión van... A misszió mi-benléte, akkor derül ki, ha előhorgásszuk az asztal alól a szent-képet: a tárgylistában megfordítva néhány kártyaparti ered-ményét látjuk, amelyet Louie a Berta-lan missziósházban bonyolított le.

■ A misszión Ernie, az enyhén lökött segéd fogad bennünket. ő segít az atyának ebben-abban, illetve rendet tart. Louie-ról érdeklődve megtudjuk tőle, hogy gyermekkoruk óta nagyon jó barátok, sőt még egy fotót is mu-tat, amelyen Louie pár barátjával sze-repel. Mivel a fotót nem szándékozik odaadni, küldjük el azzal az ürüggyel, hogy hozzon el nekünk egy csomagot az atya szobájából. Amíg távol van, vegyük magunkhoz a fotót a bőröndje jobb alsó részéből. Ehhez egy kicsit tologatnunk kell a tárgyakat, amelye-ket elég idétlen módon nem lehet mozdítani, ha egy másik tárgy felet-tük van (a bal oldali boríték miatt el-őször át kell rámolnunk mindent a jobb oldalra, aztán a balra).



■ A Raven Bar előterében legköze-lebb már Louie gyerek fogad bennün-ket. Amikor azután tudakozódunk, hogy honnan szedte a Finsternek szánt papírt, még ő van felháborodva, és egyébként széles ívben tojik a COI-jelvényünkre. (Ha Merylonak megmu-tatjuk a képet, sokat mesélhet a rajta szereplőkről: csupa nagy kaliberű gengszter, leszámítva persze a buta Ernie-t. Louie-ról viszont azt hiszi meghalt, mert egy szép napon szőrén-szálán eltűnt.) Így tehát Louie a fotótól rögtön barátságosabb hang-nemre is vált, már csak azért is, mert halálra ijed. Megígéri, hogy minden-képpen elmond mindent nekünk – csak nem itt, mert ha meghallják mi-ről beszél, biztosan halott ember.

Az éjszakai találka színhelye egy ki-halt raktár, ahol – természetesen – azonnal üdvlövésekkel fogad bennün-ket egy ránk váró úriember, majd be-menekül a gyárba. A tárcánkban lapu-ló szerencsepénz megóv bennünket, az első golyótól – de a következőtől már nem fog, így tehát amikor követ-jük a fickót a gyárba, ne egyenesen előre induljunk el, hanem forduljunk a jobb oldalon levő ládák felé. Az egyik üres palackot hajítsuk előre, majd amikor az emeleten felbukkan a tám-adónk, eresszünk belé egy golyót. (Tök jó, egyébként tényleg egy korhű német Lugerral lövöldözött ránk...) A holttest megmotozásakor a Hotel Cle-veland gyufaskatulyája kerül elő, amelynek a fedelén egy ismerős név díszeleg: Muhlhaven.

Ahogy kifelé sétálunk a gyárból, egy fiatal fiú egy nagy csomagot nyom a kezünkbe, és eltűnik. Meglepetés. (Nőknek szól) Na mit gondoltok mi van benne? Talált. Louie fiú elég megle-pett kifejezést sugárzó buksija. ő volt a Black Dahlia nyolcadik áldozata...

Ezzel vége is az első napnak, a má-sodik CD-nek és – mivel a folytatásos krimiket is rendszeresen ott szokták elvágni, amikor a legizgalmasabbak – egyelőre a leírásnak is. Júniusi számunkban azért természetesen folytatjuk.



JOINT STRIKE FIGHTER

Az Eidos nagyszerű, futurisztikus repülőgép szimulátora ugyan nem túl nehéz, de azért jól jöhetnek a simán, játék közben begépelhető kódok

Ctrl+T+U	– turbó sebesség
Ctrl+C+O	– azonnali győzelem az adott hadjáratban
Ctrl+G+O	– azonnali vereség
Ctrl+G+U	– "célkövető töltények" a gépágyúból
Ctrl+S	– színes füst

Ha a Select Pilot-menüben mindkét Ctrl billentyűt lenyomjuk, akkor az összes többi repülőgép is választhatóvá válik.

WAR GODS

Az alábbi cheatek aktiválásához az új játék elindítása előtt először lépjünk a Properties-menübe, és válasszuk az Advenced opciót. Ebben lesz egy Cheat Codes nevű mező, ide kell begépelnünk őket. Ha mindent jól csináltunk, akkor a Cheat OK üzenet fog megjelenni.

2509 – Szabad játék
1971 – Az első játékos láthatatlan
1515 – A második játékos láthatatlan
477[illegible] – egy kör után vége a csatának
3871 – Grox
9021 – Exor
9997 – Csak a titkos szinteken játszunk
1037 – Könnyű fatalityk

Helló mindegykinek! Itt jön megint apátok a súlyos levelekkel. Illetve nem: előbb anyátok jön, mert a múltkor megígértem valakinek, hogy ha öt számot vesz, akkor öt Sandra Bullock lesz a Csevegőben, meg poszteren, meg minden. Fényes páncélom az igazmondás. Íme:

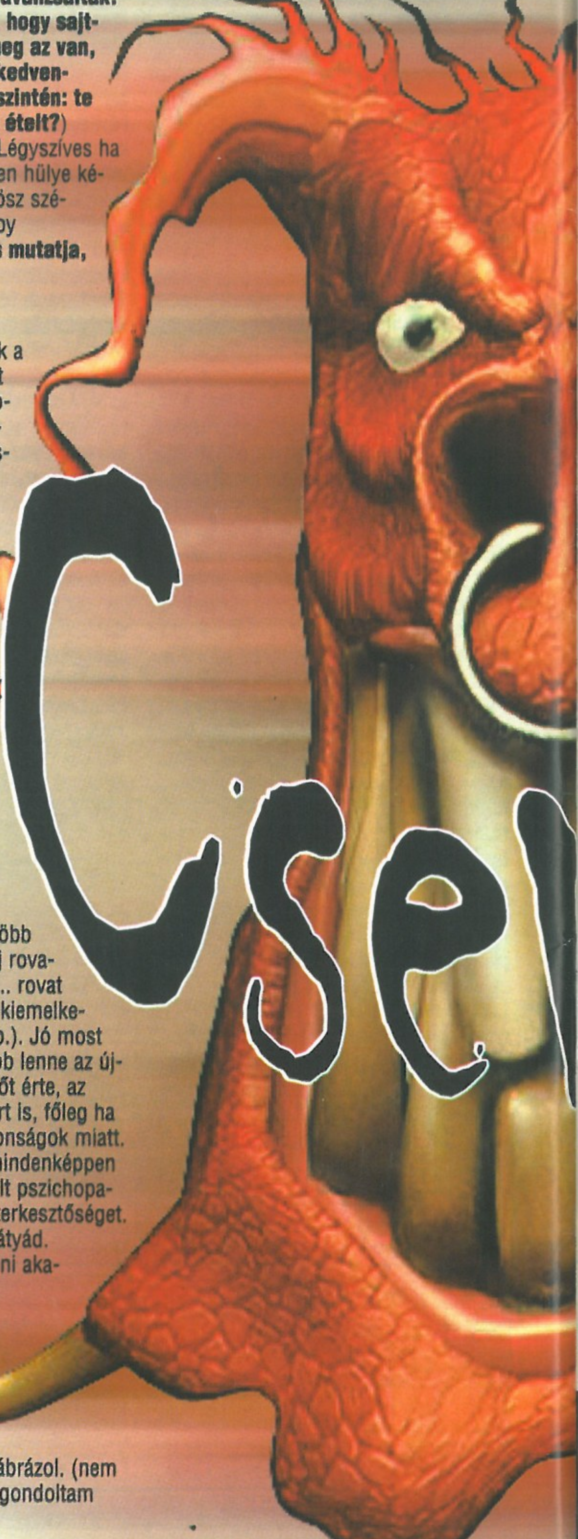


Hát istenem, kicsit összementek (miniposzter). Majd eladom a japánoknak, azok úgyis buknak minden apró biszb..., izé... szóval apróságra. Tudok ilyet Lara Crofttal is, az esetleg mamagocsi márkanévvel kerülhetne forgalomba. Ha egyébként már úgyis Laránál tartunk, akkor az e havi levélményeket rögtön kezdhetjük is egy hozzá kapcsolódó kis opusszal, amelynek a megszólításától egyébként kivert a víz – azt hittem, valami sajtóper lesz belőle:

Tisztelt CoVboy főszerkesztő úr.
Először is fontosnak tartom megjegyezni, hogy nagyon jó az újságotok, nekem is nagyon tetszik. Legjobb lenne, ha havonta is megjelenne, szerintem jó lenne. **(Hát az szerintem is jó lenne! Úgy látszik megint nem tökéletes a vidéki terjesztés...)**
Észrevettem, hogy már lányokat is vesztek fel az újságba, akik nagyon szépek. **(Nahát! Én ezt nem vettem észre. Illetve, khm, – megöl a Rena meg a Nóri –, AZOK a lányok, akik már régóta itt vannak, természetesen nagyon szépek, én azt nem vettem észre, hogy ÚJ lányokat vettek volna fel, akik nagyon szépek. Bár ha jól belegondolok, nem kizárt, mert Martin napok óta a mellékhelyiségben tartózkodik...)** Ezúton kérném (követelem) **(Maradjunk az A-verziónál, az jobban hangzik)** minden alázatosan istenfélő ember nevében, hogy (légyszi) jelentessétek meg az újságban a sok képet Luláról és Miss Croftról kevés ruhával. Legjobb lenne, ha már most az újság közepére a poszterba tennétek őket együtt (ruha nélkül) nagyon közel egymáshoz. Ha látnék egy ilyen képet az újságban, azonnal kivenném és a kezembe fognám és a falamra függeszteném. **(A képet ugye?!)** Előre is szólok, hogy ha nem lesz poszter, akkor magamat függesztem a falra. De úgy, hogy még én sem tudjak lejönni róla. És akkor úgy is maradok. **(Hm, hát ez is egy megoldás lenne, bár nem tudom, hogy nem késtünk-e el vele?)**
Befejezem, de még annyit szeretnék kérni, hogy stábfotót ne tegyél az ujságba, csak ha rajta van a két lány is (mármint Lula és Lara). De az se baj, ha csak ketten vannak rajta együtt, ruha nélkül és nagyon közel egymáshoz.
Üdv: Pityuka
UI: Meghirdethetnél egy gyűjtést az ujságban számomra. Nem pénzt kérek, abból van elég, de a lányok valahogy elkerülnek (tréfásan úgy hívnak Pityuka). Szóval annyit kérek (mármint annyi lányt, hogy ne tudjak tőlük mozogni se. Rajzolt lányok is jöhetnek, őket is szeretem.
Kedves Pityuka! Ez ugyan nem a Costa Bravo levelezési rovata, de ha már úgyis ide küldted a levelet, szívesen foglalkozunk a problémával. Tartok tőle, hogy kérésedet nem igazán tudjuk maradéktalanul teljesíteni: a nagyon közel még menne, de a ruha nélkül már semmi esetre, több okból sem. Egyrészt: az újságot mások is olvassák, és képzeld csak el, mekkora közfelháborodást okozna, ha mindenféle ruhátlan gömbölyded (illetve szögletes, mert poligon – ráadásul a Lula csak 2D!) jelennének meg benne. Hogy nézne az ki?! Micsoda gusztustalanság! Másrészt: egyenjogúság van, emancipáció, meg csupa ilyesmi. Az újságot lányok is olvassák, és ha a te kívánságodnak eleget teszünk, nyilván joggal várnák el, hogy kielégítsük az ő hasonló jellegű igényeiket is. Most el tudod képzelni mondjuk Duke Nukemet tangabugyiban? Nélküle? Szóval ez nem megy. De mivel úgyis nemsokára gyermeknap lesz, nem akarlak elszomorítani: esetleg annyit tudok segíteni, hogy az előző Csevegőben szereplő Laráról leretusálom a ruhát. De azt csak neked.
(A kedves anyukának pedig üzenem, hogy haladéktalanul engedje ki Pityukát az utcára. Van ugyan fantáziája a gyereknek, de ha továbbra is ott marad a kalitkában, akkor a jövőben is kizárólag virtuális lánykákról akarja leimádkozni a ruhát – ÉS ABBÓL NEM LESZ ÁM UNOKA!)

Sziasztok 576 stáb!
Én régóta az újság lelkes olvasója vagyok, szerintem az újság kezdettől fogva jó. Az egyetlen dolog, amin csodálkozom, az az, hogy miért nem mentek el jósnőnek ha egy játék tényleges megjelenése előtt 3 hónappal már leírást tudtok róla írni.
Ki mondta neked azt, hogy nem mentünk el jósnőnek?! Ki más lenne a félelmetes Baba Galiba, ha nem én?! (Szerelmi és pénzügyi horrorszkóp, vaják-kenu szakosztály, stb. Pontos kiszolgálás, szerény árak, áfás számla. Hívja az ISSN 0865-8226 telefonszámot! Belföldi hívás, havi díja CSAK 318 Ft, ami már tartalmazza az áfát!) Vári Zoli pedig a Vörös Rébék, aki általmegy a keskeny pallón, és elrepül (real 3D+ÁFA). Mellesleg ahhoz nem kell jósnőnek lenni, hogy három nap múlva megjelenő játékokról írjunk: a játékkiadók arra tartják a PR-eseket, hogy a különféle tesztújságokat mindenféle alfákkal, bétákkal, tesztverziókkal és demókkal tömjék. Egy 90%-ig elkészült programon már nem szoktak túl sokat változtatni, arról már lehet karcintani pár sort. Kölcsönös a haszon: nekik ingyen reklám, az újság meg telik a red hot anyagokkal. Kapisgа?
Más: kire szavaztok?
Én Guybrush Threepwoodra. (Bár mondjuk ahogy elnézem ezeket a kutyaütőket, sok komoly ellenfele van.) Szerintem a többiek is rá adják voksukat, mert közöltem velük, hogy állampolgári joguk eldönteni, hogy kire szavaznak, de ha nem arra, akire én, akkor mindannyian ki vannak rúgva.
Más: Stábfotó mikor lesz?
Nahát, mintha ezt a kérdést már hallottam volna valahol...
Más: miért ilyen drága az újság? A *-t CD-vel 2x ekkora terjedelemmel alig 2x ennyiért megveheted.
Na látod. A mi kis szépségünket pedig a * magazin FELÉÉRT megveheted feleakkora terjedelemben! Az meg már csak plusz szolgáltatás (és külön nem is kell fizetni érte!), hogy vigyázunk CD-meghajtód épségére, és nem mellékelünk fél CD-t fél demókkal az újsághoz! Mit is kezdenél velük? (Most látom csak milyen jó kis marketinges lesz belőlem egyszer...)
Más: milyen modemetek van? **(Fehér.)**
Van már hóm péddzs-etek? **(Nincs.)**
CoVboy: mi a kedvenc ételed? **(A lejm, amire T.J. meghív a Lipicai kisvendéglőbe. Illetve most már nem így hívják, mert mióta tulajdonosváltás volt, kiszögeltek két döglött tehén bőrét, felemelték 50%-kal az árakat, és hirtelen "Békebíró Pubbá" avanzsáltak. Eddig az volt az étlapon, hogy sajttal töltött borda, most meg az van, hogy "Mókusfogú Alice kedvence". Most mondd meg őszintén: te rendelnél egy ilyen nevű ételt?)**
Nos, elég a kérdésekből.Légyszíves ha nincs tele a tökötök az ilyen hülye kérésekkel, válaszoljatok! Kösz szépen, jó szavazást: Veresboy
Mint a mellékelt ábra is mutatja, még nincs tele.

Hello Covboy!
Először is add meg annak a tarka bombázónak a nevét és telefonszámát aki az áprilisi szám csevijében szerepelt.(szerelem első látásra) :-) **(Maris, Hartyánpuszta, a nagy nyárfánál jobbra. De csak óvatosan, mert most bőg arrafelé Gazsi is, a fedezőbika.)**
Most pedig más:
1, Hol a stábfotó, hol a CD-melléklet ? (tehát a szokásos kérdések) **(Már megint kezdik!)**
2. A lap osztódása előtt nem változtatott volna semmit az oldalszámnövelés. Most viszont jó lenne, ha hosszabb lenne a lap, mert elférne több játékteszt és lehetnének új rovatok (pl. LEG... LEG... LEG... rovat a hónap kiemelkedő,vagy kiemelkedően gyenge játékaival stb.). Jó most azzal érvelsz, hogy drágább lenne az újság, de aki kiad 318 pengőt érte, az megveszi valamivel többért is, főleg ha jobban tetszik neki az újdonságok miatt.
3. A Carmageddon 2.-t mindenképpen veszézzétek ki mert az "idült pszichopaták" esetleg lebontják a szerkesztőséget.
Sokszor csókol Róbert bátyád.
u.i.: Igazán nem okoskodni akarok, de az áprilisi számban, a 26. oldalon, az F/A-18 Korea elemzésének első oldalán, a legfölső kép szerintem egy Tomcat-et ábrázol. (nem mintha fontos lenne csak gondoltam szólok)
Hm, tényleg milyen igazad is van! Ha jól belegondolok, már pontosan három éve ugyanannyi az újság ára, közben meg ugye volt némi áramelés, meg rárakták a 12% ÁFA-t, meg hasonlók. Bogarat ültettél a fülembe...
Ui.: Pszichopaták jöhetnek nyugodtan. Mindig is komáltam a rokon lelkek társaságát.
Ui. 2: Megtekintettem alaposabban azt az ominózus képet, és tényleg elég furcsán fest az a gép azokkal a függőleges vezérsíkokkal... Maradjunk annyiban, hogy a képaláírás azt tartalmazta, hogy minek kellene ott lennie, a többit pedig vegyük a játékfejlesztők költői szabadságának. Nevezhetjük Hornetnek, Tomcatnek,





Jerrymouse-nak vagy akár Bélának is. EZEN aztán tényleg nem fogunk összeveszni, inkább ugorjunk.

Kedves CoVboy!
Én a IV. évfolyam első számától veszem az 576-ot, és nem bántam meg!
Csak egy, két kérdésem lenne hozzád.
1. Honnan kaptad a CoVboy nevet?
2. Honnan kapta az újság az 576 evet?
Ja! A Quake-kel kapcsolatban: Örülölök, hogy nem hálózott be benneket Quake. (Értsd: nem raktok be minden számotokba a Quake-ről cikket)
Remélem válaszolsz a kérdéseimre.
Tamás

Igazán csodálkoztam, hogy mióta itt vagyok, rendszeresen visszatérő kérdés volt ez a kettő – de mostanában gondolkodóba estem (szökőévekben előfordul az ilyesmi), és rájöttem, hogy lassan már egy nemzedék felnőtt azóta, mióta mi elkezdtünk újságokat gyártani... A kérdésre válaszolva:
1. A CoVboy nevet én adományoztam magamnak valamikor 1989 derekán, amikor egy Commodore Világ (röviden: CoV) nevű – azóta megszűnt – újságban hirtelen felindulásból kineveztem magam postamesternek. A második szótag már nem tudom honnan jött, talán arra utalhat, hogy a gyengébb nem soraiba tartozom.
(Ebből is látszik, hogy ez nálam már elég régóta tartó szindróma, és most már úgy látszik, hogy gyógyíthatatlan is. Erről egyébként eszembe jut egy roppant jópofa ismerősöm, akivel összefutottam a múltkor valamelyik vendéglátóipari egységben, és midőn megtudta, hogy még mindig játékleírásokat meg leveleket írkálok, a következő frappáns találós kérdést tette fel:"Miért nem keresel végre valami becsületes munkát magadnak?" Korrekt?!)
2. Az 576 név peniglen arra vezethető vissza, hogy az újság kezdetben az 512 Kbyte-os Amigán, illetve a 64K-s Commodore 64-esen futó játékokkal foglalkozott. Valami bonyolult matematikai művelet folytán ezekből a számokból jött ki a cím valahogy. Később persze ezek a masinák szépen kihaltak belőle, és jöttek helyettük a PC-k meg a konzolok, de mivel az újság továbbra is a kitaposott ösvényen haladt tovább, maradt az addig jól bevált márkanév.

Szeva 576, főleg CoVboy és V.Z. !
Úgy vettem eszre,hogy az a bizonyos "haladás kerékkötője" level,amit annyi próbálkozás után leközöltél, sok félreértésre adott okot. Például rögtön a 3d-s szöveg...Öregem, én isten bizony nem így értettem! Én is imádom a gyors procikat, a szép játékokat, meg minden, de változatlanul az a vélemeényem, hogy csak erre építeni egy játékot nagy kib***s a vevő felé, kétszeresen is.
DE! A levelemben a Nightmare Creatures meg az Overboard nem ELLENPÉLDA volt, hanem épp az előbbi "csak erre építeni" szövegre példa... Most nem is csak a pénzről van szó, az úgysincs, de épp ti szoktatok ilyesmiket írni, hogy hiába a szép grafika meg a gyorsaság, ha a játék maga suxx. De úgy látszik, elég ködösen fogalmaztam, na mindeggggy. Csak még annyit, hogy a negatívumokra szépen reagáltál, de a dicséreteket minthä elfelejtetted volna... **(A kötelező szerénység tiltja, hogy a dicséretekkel foglalkozzunk. Az egyébként is alapállapot, hogy az újság maga a tökély, mert – hogy előbb idézzem – "régen beképzelt voltam, de most már tökéletes vagyok".)** Azért köszi, hogy végre betettél a Chewy-be, még ha a fél ország hülye bunkónak is néz miatta. **(Ugyan-ugyan, fel a fejjel! Vedd úgy, mint a sztárok: mindegy, hogy mit ír az újság – csak írjanak rólam!)** Én se azt akarom,hogy mostantól 1994-es színvonalon legyenek a játékok újra, csak azt, hogy ez jelentsen is valamit, ne találkozzam olyan sok szeméttel, ekkora gépigényekkel. Ugye ez nem akkora kívánság? **(Hát nem tudom, talán Dévényi Tibi bácsi szakértő ennek a megítélésében...)** Most már van egy olyan technikai háttér, amire lehet dolgozni, akkor minek ilyen szittyókat írni?! V.Z.-nek annyit üzenek, hogy meg ne orroljon rám. Ő az egyik nagy kedvencem a gárdában, már csak azért is, mert igazi öreg 576-os róka... Szóval, ha ködösen fogalmaztam, bocs mindenkitől, és remélem, most meg tudtam magyarázni a nézeteimet...
A stábfotóval kapcsolatban csak annyit: eszedbe jutott már, hogy valami jó tollú karikaturistával lerajzoltatod őket (meg persze magadat)? **(Eszembe.)** De azért a normál fotónak jobban örülnék. A szavamat betartandó, itt a jutalmad a levél leközléseéért az attachban.



A Chewy most is jó,a Lara nagyi kép egy kissé illúziórombolό, de szellemes. **(Szerintem a mostani dekorációként szolgáló, valami keepshowból szalasztott figura is egész szellemes. Vagy legalábbis szellemképes.)** A játékokról mostantól inkább nem írok, mert a végén még banlistre kerülök mindenhol... Na akkor erőt, egészséget, és éljen a hagyományos magyargumiparti barátság! Ja, és továbbra is TI VAGYTOK A LEGJOBBAK!!!
U.I. : Láttam egy naaaaaaaaaagyon jo játékot Win95 alá, az a címe, hogy Pitét Bill Gates képébe... Az emlékezetes tortadobálás képei alapján készült, és igen humoros egy darab...

Természetesen semmi probléma nem volt a múltkor sem a leveleddel, mert – mint azt már párszor kifejtettem – mindig szívesen fogadjuk az építő jellegű kritikákat. (Legfeljebb vitatkozunk velük egy kicsit, vagy itt a Csevegőben kitárgyaljuk, hogy mi és miért nem fog menni.) Ha múltkor esetleg félreértettem volna valamit, akkor részemről is sorry. Azzal meg igazán nem tudunk mit kezdeni, hogy a játékfejlesztők rendszerint a legszörnyűbb erőművekre fejlesztenek egy játékot, gondolván, hogy a világon mindenki meg tudja finanszírozni a hardvere félévenként történő lecserélését a legmodernebb konfigurációra. Ez egy tendencia, miként az is, hogy az új játékok 95%-a valamilyen előzőleg már jól bevált ötlet lemásolása (jobb esetben továbbfejlesztése, de az sem mindig jellemző). Egyezzünk meg abban, hogy pukkadjanak meg! A virtuális sertaiért köszönet, amit – bár nem különösebben komálom a Kapsreitert – természetesen ünnepélyes keretek között virtuálisan magamba is szólítottam. Most már sokkal jobban vagyok. Legalábbis virtuálisan.

DIZÁJN CENTER

Ezt a levelet most én irom.
DirCoVboy(Coffboy)IttülökaHal
dor01fedélzetén,**Lara Croft**
azölemben,cápacsalogatósippalazsebembe
n.
Elő Irat: Most_levelet_irok
Utó Irat: Tetszik_az_ujsag_Hö!_POFA_BE
TE BRAZIL, bo
cs
de itt buzul mellettem a *Hajdú Gábor.*

Ja és azt üzenem az unokatesóm haverjának a hugának,s annak a szomsz
édjának, hogy tele van vele a tökéletessé
gem!
Más:Miért_nincs_CD-je_az_576-nak?
Utó Utó Irat: Na_vegyünk_e
gymástól_érzékeny_búcsút!!!!!!
Ja van egy új viccem:-Kik jönnek a mai partira,drágám?
-Ne aggódj,csupa finom úriember!
Na cső Batu(king)
Ja, iz*(a titka mindennek)*enj vissza!!

Mindig is irigyeltem a fábrysanyi csodálatos rovatát a Téli Lábbeliben, mert állandóan az jutott róla eszembe, hogy ez miért nem nekem jutott eszembe. Minden hónapban érkezik ugyanis néhány roppant érdekes tartalmú és/vagy kinézetű (állagú...) irомány hozzánk, amelyekből már bőven kiférne egy kiállítás. A fent látható konstrukció annyira belopta magát a szívembe, hogy egy alkalomra én is nyitok egy ilyen kis Dizájn Centert neki. Mellesleg kommentárnak azt is hozzáfűzném, hogy rendszerint az ilyen tartalmú levelek szerzői szoktak méltatlankodni, hogy nem válaszoltam a művükben felvetett mélyenszántó gondolatokra...

Csőrepedés, CoViubi! **(Az korrekt étel, különösen megromolva, amikor Ubisoft.)**
Először is leszögezem, hogy ez már a harmadik levelem hozzád, és se válasz, se reagálás. **(Már hogyne lett volna reagálás: az eddigi kettőtől görcsöt kaptam.)** A nevem Mazsola, és ha most sem kapok választ, bemegyek a szerkesztőségbe, és kifüstölöm az agyadat egy BFG-9000-sel. Ennyi elég is lesz, lépjünk tovább a kellemesen bemutatkozáson. **(Szó se róla, hatásos egy librettó volt.)**
Az újság szuper, csak a Csevegő, szuper, meg minden, de jó lenne visszahozni a régi, címekkel ellátott leveleket, így ugyanis nagyon ömlesztett az egész. **(Akkor ez itt nem egy sajtótermék, hanem egy sajt, óh! termék. De egyébként velem lehet beszélni: júniustól felcímkézem a leveleket.)** Kedves CoVboy, addig nem hagyom abba a levelek gyártását, amíg nem lesz stábfotó. És ez nemcsak az én véleményem, hanem a hörcsögömé is. Mi lenne, ha a CD-re raknátok rá? (Népfelkelés.) Menekülnek a fotóalanyok? Erre is van megoldás. Vári Zolit fenyegesd meg a Homok Titkaival, vagy akármivel. Martintól a nőket, T.J.-től a szerepjátékokat vond el, te pedig ha nem akarsz fotómodell lenni, abban az esetben K. László, budapesti lakos, ezennel életfogytiglani főszerkesztőségre ítéltetik, mindörökké, ámen.
Kedves Füst Milán! Vegye reagálásnak azt, hogy ezennel meghajlok a népakarat előtt, és bejelentem, hogy lesz stábfotó, de nem júniusban, hanem a júliusi dupla számban. Olyan stábfotó lesz, hogy még! Cserébe viszont a roppant súlyos ítéletet enyhíteni méltóztassék.
Maradtam kiváló tisztelettel: CoVboy

APRÓHIRDETÉSEK

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KÍNÁL

Commodore-64-Amiga Gyorsszervíz és kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó garanciális javítása, értékesítése. C64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06/30/510-510

Eladó Amiga 1200, 1 db joystick, 100 db lemez, egér, Fujitsu M1636TAU 1,3 GB Winchester. Érd.: 17 után Tel.: 42/453-574

C64 KÍNÁL

Eladó 1 db C64 floppyval, joystickkal és kb. 50 lemezzel. Irányár: 13000Ft. Tel.: 208-4662

PC KERES

Keresem Aces of the Deep, Fast Attack játékokat megvételre. Eladó GameBoy és 4 játék. Érd.: 76/486-212

PC KÍNÁL

Eredeti játékaimat eladom vagy elcserélem. (Warlords 3, Champ. Manager 2, stb.) Ugyanitt eladó egy új PC-Masterpad. Ár megegyezés szerint! Tel.: 06-20-678-936

Eladók sürgősen: Microcosm, Psychic Detective, USS Ticonderoga, Hexen, Z, The 7th Guest. Érd.: Bakos Géza Tel.: 06-30-737-779 (3 óra után)

Eladó egy Cirus Logic 1 MB-os és egy Trident 0,5 MB-os Video kártya, 4x4MB RAM, Gabriel Knight2 6 CD-s játék, SB16 hangkártya, AMD 5K86-os 100 MHz-es proci és egy 586 Opti Viper PCI/ISA alaplap. Érd.: Pető Krisztián Tel: 53/320-150

EGYÉB KERES

Keresek Enterprise-hoz játékprogramot lemezen. Tel.: 4000-441 este Türi Attila

EGYÉB KÍNÁL

Eladó SNES, 1 joy, Stereó kábel, 4 játék (K.I, S.F2, King o. T., Robocop VS T.). Mindez hibátlan állapotban, eredeti gyári csomagolásban, 29.000 Ft-ért. Tel.: 282-67-65

Eladók kazetták! SuperNintendo géphez: Brutal 3500Ft, Taz-Mania 4500Ft. N64 géphez: FIFA 64: 7500Ft, újszerű állapotban. Cím: Németh Róbert 6800 Hódmezővásárhely, Rárósi u. 94. Tel.: 346-996

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑C64 ❑AMIGA ❑EGYÉB

ROVAT: ❑CSERE ❑KERES ❑KÍNÁL

OPCIÓK: ❑VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑INVERZ (+50% FELÁR) ❑KERET (+50% FELÁR)

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot.......................................példányban
Megrendelő neve:...
Címe:..
....
Irányítószám:..
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	850,-
fél évre	1650,-
egy évre	3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot.......................................példányban
Megrendelő neve:...
Címe:..
....
Irányítószám:..
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

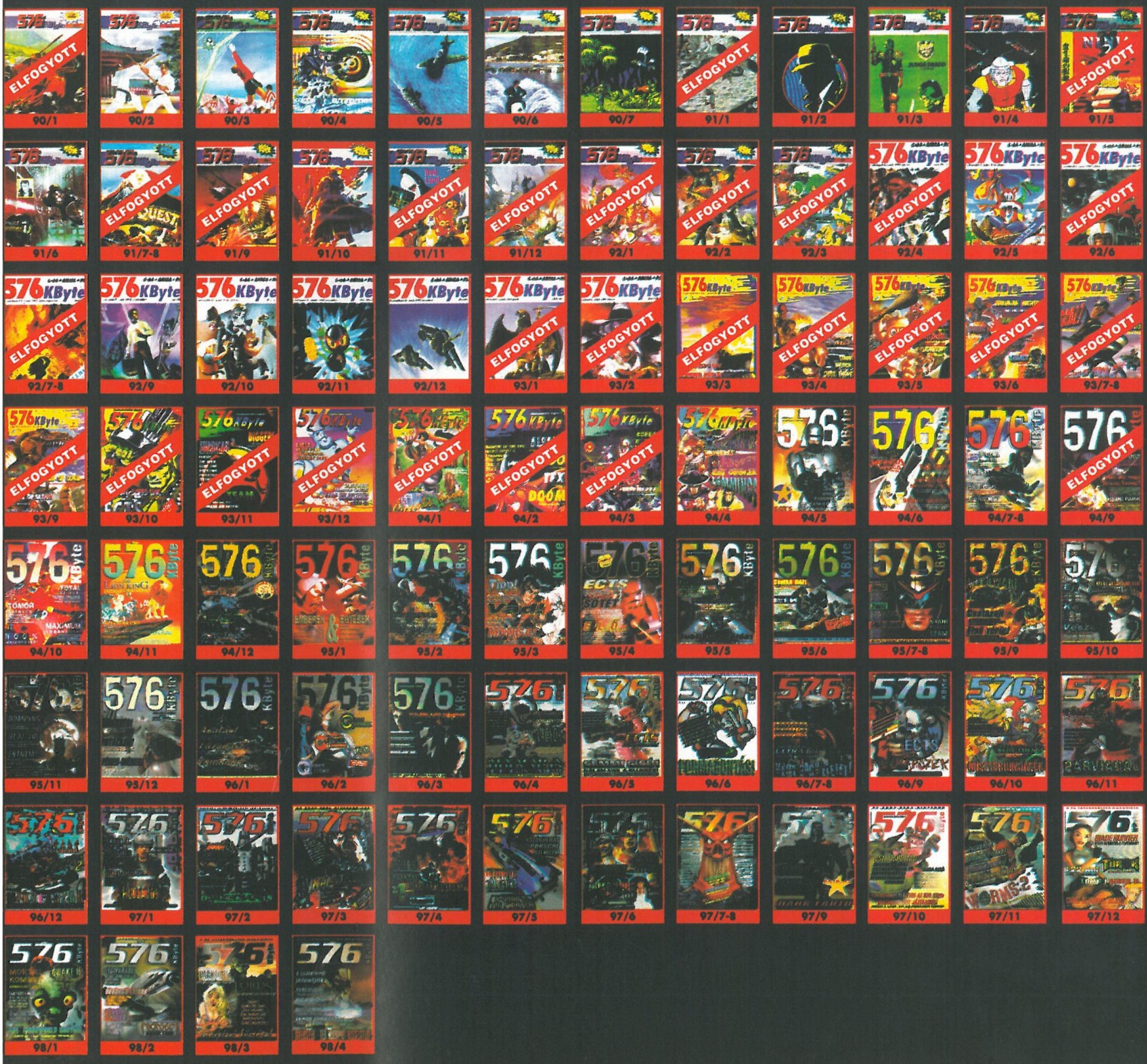
576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2499 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám),1997-es évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4999 forintért + 400 forint postaköltség rendelhető!
A megjegyzés rovatba írd be:
"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-	98/1	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-	98/2	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-	98/3	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-	98/4	318,-
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-		
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6	318,-		
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8	576,-		
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.